

軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

1995年4月號

《UP NEW FLY》

幽魂 極速天龍 死亡之門 X計劃 VIRTUOS

勇闖地獄門 突擊!美少女 王子傳奇
究極致命快打 魔界之泉 魅惑美天使
逆玉王 阿曼尼斯傳說III 特勤機甲隊2
魔法公主大冒險...等15款遊戲

《新GAME熱報》

瘋狂博物館 死星戰將 光榮之寶

《遊戲獵人》

銀河飛將三代一虎之心
凱蘭迪亞3 帝國守護神
暗棋聖手 銀河救世軍 雙子星傳奇
阿拉丁 魔城迷蹤 魔法大帝
超擬真機車賽 網路奇兵 雄霸天下
太閤立志傳 銀河艦隊

《遊戲攻略》

殺人月 軒轅劍外傳一楓之舞(下)
遊牧民族攻略心得 鈦戰機(下)
霸王密使VII-公主的婚禮(下)
新超級運動員-單人模式完全攻略(中)
魔獸爭霸(上)

死星戰將超極秘法
獅子王之不死辛巴
魔法大帝之超級法師
沙漠出擊無敵密技
真人快打二代之作弊選單
等10篇不傳秘笈

《七彩絢目的光碟世界》

《CD》 Create Shock
黃金拍賣會 機飛總動員

《98精品店》

POWER DOLLS二代 ELM KNIGHT
VIRGIN DREAM
XENON 麻將三姊妹
《XOS/v最新遊戲介紹》

咀咒之女 愛姐妹

《PC地帶》

說軟談硬話PC

《奇幻圖書館》

闇黑之劍三部曲

《遊戲終結者》

魔域傳奇 殺人月 大航海時代 電 爆笑三國志

鬼屋魔影3

PC族動員令發佈 讀者總動員

全省電腦經銷商 · 書局均售 NT\$120 HK\$50 RMs\$40



軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

●中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版 臺誌字第8803號。
●中華民國78年4月創刊，每月15日出版。

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
1995.APRIL



1 編輯室報告

4 軟體世界排行榜

4 TOP20 & BEST 5

6 SUPER NEW FILES

- 5 幽魂
- 8 極速天權
- 6 死亡之門
- 11 X計劃
- 12 VIRTUOS



13 超級檔案夾

- 13 勇闖地獄門
- 14 突擊！吳少女
- 15 王子傳奇
- 19 槍神
- 20 終極致命快打
- 22 魔界之泉
- 24 魁惑與天使
- 25 逆玉王
- 26 阿曼尼斯傳說III
- 28 特勤機甲隊 2
- 29 魔法公主大冒險
- 30 獸虎、天下無敵
- 31 黃飛鴻之鐵龍門蜈蚣、機甲戰神



32 新片動向

34 遊戲衛星台

37 新 GAME 熱報

- 37 瘋狂博物館
- 38 死星戰將
- 40 光榮之翼

43 軟世新聞

78 遊戲獵人

- 74 銀河飛將三代一虎之心
- 78 凱爾迪亞 3
- 80 帝國守護神
- 82 暗棋聖手
- 84 銀河救世軍
- 85 雙子星傳奇
- 88 阿拉丁
- 90 魔城迷蹤
- 92 魔法大帝
- 95 超級真機爭賽
- 96 網路奇兵



- 98 雄霸天下
- 100 太陽志傳
- 102 銀河艦隊

104 遊戲攻略

- 104 殺人月
- 111 軒轅劍外傳一風之舞（下）
- 124 游牧民族 攻陷心得
- 129 鈺戰機（下）
- 143 國王密使10—公主的婚禮（下）
- 150 新超級運動員—單人模式完全攻略（中）
- 157 魔獸爭霸（上）

160 不吐不快

162 百戰天龍

三國志四之跨國君主 ● 死星戰將超級秘法
天翔記—本能寺之變 ● 天翔記—極武神傳說
獅子王之不死辛巴 ● 魔法大帝之超級法師
非洲探險密技大公開 ● 沙漠出擊無敵密技
揮衛江山密技 ● 真人快打二代之作弊清單

192 七彩絢目的光碟世界

- 192 HELL
- 194 Creature Shock
- 196 黃金拍賣會
- 198 機飛總動員

199 98 精品店

POWER DOLLS 二代 ● ELM KNIGHT
VIRGIN DREAM ● XENON ● 轟將三姊妹

207 DOS/V 最新遊戲介紹

- 207 诅咒之女
- 208 愛姬妹

212 PC 地帶

說軟談硬體 P C

216 奇幻圖書館

闇黑之劍三部曲

210 問題診療室

230 電玩短路

232 遊戲終結者

- 232 魔域傳奇
- 233 殺人月
- 234 大航海時代II
- 235 傳美三國志

●統計日期：3月1日~3月28日 ●其他：126 ●廢票：23
●資料來源：軟體世界雜誌 72 期選票 ●統計票數：1412 票

1
2
3
4
5

軒轅劍外傳一楓之舞

386

□大字 □RPG □上期排名：7

依吧依吧阿嘯吧...一式瘋之武，獨門機關人，生平不辦案，人稱包變天...阿一嘯吧...瘋之武一出，暗天變雨天，雨天是兩天，兩天算三天，三天加四天，剛好禮拜天，只要有我在，天天都變天...阿一嘯吧...寶座一任三十天，十任不過百來天，欲問軟世榜首誰？專任榜首包變天...依吧依吧阿嘯吧...



三國志IV

147

□第三波 □策略 □上期排名：2

報...報告老大，這次來個自稱包變天的...嘎?! 是瘋子耶!! (老二英明! 慧眼獨具!!)...呀! 老三閉嘴! 人說慧眼識英雄，專識瘋子的只配稱廢眼... (老大英明! 教訓總是!!)...待我再仔細觀來吧...果然是瘋子，也罷!! 有恩報恩，有仇報仇，正事要緊，別理那兩個瘋子...哈?! ...有這種事?! 待我再仔細觀觀...哈...這...



天使帝國 II

121

□大字 □策略模擬 □上期排名：1

三國老大果然英明，觀察入微，這阿嘯吧的包變天，不但搶走我的寶座，還口出狂言，自命專任榜首，簡直不把我們放在眼裡。不過，光憑他能把兩天寫成兩天的中文造詣，十任不過百來天的算術能力，還有三天加四天會剛好是禮拜天的邏輯智商，我敢斷言他一定不是普通的瘋子。三國老三說得沒錯，他可能是軒轅道士和妖魔老道的綜合體，因走火入魔才變成這副德行，三國兄! 您決定要先報恩，還是先報仇?



中華職棒 II

70

□軟體世界 □運動 □上期排名：3

一個是曾出信傳妖毒有致命之恩的軒轅道士，一個是逆身臭功差動要命的仇家妖魔老道，就算是三國老大向來英明，面對兩難，恐怕一時也難下決定。不過，既然，我們已經聯合把殺客職士請出榜外，要他代你找尋妖魔老道下落，而目前下落不明，三國兄何不就近復仇，暫解心頭大恨，報恩的事就暫擱一邊吧。您沒聽他說，只要有他在，天天都變天...那還得了，三國兄，您說是吧!!



美少女夢工場 II

67

□資訊 □少女教育業類 □上期排名：5

老爹! 您聽到了吧! 又是報仇，又是變天，還說什麼走火入魔，心頭大恨，還有瘋子出來搗亂，好可怕呢!! 老爹! 您不是說那個人雖然長得挺抱歉，可是心地很善良嗎? 怎麼那麼小心眼自己跑去避難，也不順便帶我們去呢?! 我聽說最近還有毒氣殺人事件，大家都在找那個又留長髮又留大鬍子的教主，不曉得他會不會躲在這裡，好可怕呢! 老爹! 我們什麼時候才去避難啊??



本月新秀

養成遊戲自從「美少女」一炮而紅後，隔啓了遊戲製作的另一新紀元，本遊戲既在各遊戲公司卯足全勁攻佔市場大餅之際搶先推出，當有其他人實力可憑藉，新題款新嚐試不僅對遊戲公司是一考驗，更是測試玩家口味的好方法；而上市即躍登新遊榜遊戲最高名次，除了遊戲公司的擁護者外，女性玩家的支持當亦佔了不少，未來的發展如何，那就看玩家對當星芭，是媽的興趣有多大了。【明星志願】



本月焦點

格鬥類型的遊戲在開發製作上即不同於其他類型的遊戲，首重在於門的流暢度，而想要獲得那些習慣於大型電玩的玩家青睞更屬不易，本遊戲在一代深受好評後，遊戲公司推出二代再度受到玩家的注目及期待，於上個月推出即攻佔排行榜第 18 名，比起市面上市同時出片的格鬥遊戲可謂獨力十足，而本月更躍升至排行榜第九名，未來的前途不可限量，特選為本月之焦點。【武將爭霸二】



佔 總造榜得票率達 62.63% 的 BEST 5 榜內，老將們看似依然健在，名次小有變動，實則熱度已大不如前，經編輯室分析，除本期榜首外，BEST 5 內各遊戲得票率全部下滑，自第二名以降，得票率依序為 18.58%、16.29%、8.85% 及 8.47%，與上期得票率比較，天使帝國 II 與中華職棒 2 繼上期的跌勢，本期再次重跌（-17.28% 及 -10.76%），而三國志 IV 與美少女夢工場 2 的跌幅分別為 -3.03% 與 -4.24%，而上期以黑馬之姿勇奪當月新秀的楓之舞，本期更自榜外躍登榜首寶座，凌人之氣勢使得蛋蛋五度封王，改寫軟世排行榜新紀錄的天使帝國 II 美夢繼續，連退兩席名次，讓出寶座。至於毀滅戰士 II 則於本期退出 BEST 5，轉任 TOP20 領軍一職。

綜觀本期排行榜，發現上期新進榜的 11 款遊戲中，除龍騎士 II 下跌 6 名，聖少女戰隊名次持平外，其餘 9 款新作名次全面攀升，而竄升幅度最大的則為一枝獨秀的格鬥新作一武將爭霸 II（+9 名），連列本月焦點。另外，銀河飛將 II 本期果持款數機與幽浮排在腦後，而同屬四片光碟（中文版外加四片磁片）的殺人月則以 14 票之差距尾隨其後；多片光碟究竟為遊戲發行之致命傷或是必然難逃，在傳出某遊戲可能採 7 片光碟製作之傳聞後，將又是另一重要話題。

在新進榜遊戲方面，本期僅有 6 款新作上榜，與上期預期的差距頗大，不少佳作熱力仍在觀察中，值此熱力未減之秋，明星志願脫穎而出，以本期新進榜最高名次獲選為本月新秀。

至於榜內老臉孔，除大海時代貳外（+4 名），全部挫跌，包括上期竄為 TOP20 領軍，有望切入 BEST 5 的鹿鼎記，風光一時的軒轅劍貳及中文 98 的特勤機甲隊均遭挫敗，其中以八女神物語尤為慘烈（-12 名），不過若論及慘烈者，當然非妖魔道莫屬，或許是拍三壽兄尋仇，也或許是巧遇東京毒氣殺人事件，本期竟退出榜外，不見踪影。另外，除妖魔道外，本期一併退出榜外者計有魔武王、兵臨騎士團、命運之手、鬼屋魔影 II、爆笑三國志、模擬城市 2000 及工人物語德國篇，在不少新作正磨礱準備進榜比劃的同時，已退榜遊戲是否有望回榜，尚待下期分曉。

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	類別	得票
6	4	毀滅戰士 II	精訊	動作	48
7	12	魔域傳說 IV 一波斯戰記	華義國際	角色扮演	46
8	12	銀河飛將 III 一虎之心	松崗	模擬	45
9	18	武將爭霸 II	熊貓	格鬥	35
10	15	殺人月	軟體世界	冒險	31
11	6	鹿鼎記之皇城爭霸	軟體世界	RPG	29
12	18	銀河英雄傳說 III SP	微波	戰略	27
13	8	特勤機甲隊	華義國際	戰略	19
14	9	軒轅劍貳	大宇	RPG	18
14	—	明星志願	大宇	策略	18
16	10	黑暗原力一鈦戰機	松崗	飛行模擬	16
17	10	幽浮一地球防衛武力	第三波	策略動作	15
18	22	大海時代 II	第三波	策略	14
18	22	諾瓦風暴	松崗	模擬射擊	14
20	14	龍騎士 III	微波	RPG	13

票選活動

屏東市：劉俊宏
台南縣：黃科元
台南縣：唐偉杰
高雄縣：邱有成
台北縣：朱德隆
高雄市：李耀仁
桃園縣：李文平
台北市：陳怡蓉
桃園縣：解志强
高雄縣：卓家祥
台中縣：吳明騰
宜蘭縣：蕭博文
苗栗縣：林盈德
桃園縣：葉偉清
高雄市：詹勝堯
台北市：余明書
台北市：呂建毅
台北市：張鴻猷
台北市：蕭翔文
台北縣：葉順登

中獎名單

●以上廿名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體磁片版任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

The Buffer 21 ~ 30

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數	本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數
21	—	中國	世紀縱橫	12	25	—	超時空要塞	華義國際	8
22	20	快樂天堂	軟體世界	10	25	28	麻雀幻想曲 II	天堂鳥	8
22	22	聖少女戰隊	華義國際	10	28	16	八女神物語	天堂鳥	7
24	30	魔法世紀 II	大宇	9	29	—	燃燒的野球 IV	軟體世界	6
25	—	明日之星	熊貓	8	29	—	雄霸天下-三國篇	光譜	6

幽魂

Phantasmagoria



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
冒險	CD-ROM	未定	386 以上記憶體 4MB 二倍速光碟
製作公司	出版公司	國內代理	
Sierra	Sierra	未定	

在遊戲軟體大多以著以科幻、奇幻故事為背景的現在，不同的主題往往能引起玩家很大的迴響。由於第七位訪客、鬼屋魔影等驚悚片的成功，喚起了遊戲公司對這類軟體的重視，在 95 年的未來幾個月裡，有許多驚悚強片即將過境，除了 MERIT STUDIOS 的 Harvester 外，你還須摒住呼吸，等待「幽魂」(Phantasmagoria) 的到來。

幽魂是由 Sierra 經典系列國王密使的女製作人羅貝塔·威羅斯構思而

作，這部屬於成人級的驚悚遊戲，其故事主要敘述唐與安德琳這對佳偶，相當喜愛卡諾先生所有的美麗莊園但當他們來到這個位於孤島上的莊園時，原本祥和的人、事、物開始起變化，他們倆人在不經意間喚起了這個莊園潛伏百年之久的邪惡本質，幽魂正逐漸的控制唐的心靈與身體……。

在遊戲中，玩家所扮演的的是女主角安德琳，為了解開幽魂之謎，她必須找出釋放幽魂的人。由於唐暫時無法恢復正常，安德琳必須獨力與幽魂對抗

，必解開許多詭異的謎題，如果不幸失敗，便會死於幽魂一也就是自己心愛的丈夫的手下。

這套以真人演出的驚悚冒險遊戲，不可免俗的也掛上了「互動式電影」的頭銜，為了這部互動式電影，Sierra 耗資百萬建造了專屬的攝影棚，聘請了多達 20 位演員來參與演出，並請來好老道的資深導演彼得·麥里斯負責掌鏡，陣容之堅強，是繼 ORIGIN 推出銀河飛將三代之後少見的大手筆製作之一。

與驚悚遊戲經典——第七位訪客不同的是，幽魂除了擁有華麗的畫面外，在場景的移動上並不採用固定路徑的方式，玩家可以任意在場景間走動，由於移動的自由度比第七位

訪客高了許多，因此在場景間來回，與回頭撿拾物品就方便輕鬆多了！

綜合來說，本片的推出可說以打破了以往遊戲工業界約定成俗的舊觀念，首先，以女性為主角就是一個不常見的做法，另外，其不尋常的驚悚劇情，只適合一定年齡層以上的玩家賞玩，再者，以「互動式電影」的光碟遊戲而言，光碟機的裝機量仍遠低於錄影機的裝機量。雖然有以上種種的不利因素，但就遊戲在各方面的表現與 Sierra 在冒險遊戲領域上所建立的口碑來考量，如果每個玩家在購買一台 PENTIUM 主機後都能有餘錢買這套遊戲的話，幽魂無疑的將是一套成就非凡的冒險遊戲。

真人演出的互動

▼製作人羅貝塔正與女主角維多利亞討論劇情。

▲工作人員忙著搭設藍色布幕。



驚悚詭異的故事情節



◀ 小倆口心曠神怡的野餐。



▲ 歡樂與恐懼的對照。



◀ 尋找幽魂的源頭，安德琳無法平復心中的恐懼。



▲ 陳屍花園水塘內的小女孩。▲



◀ 大夫突然發狂，面露兇光。



▲ 令人不寒而慄的卡諾先生。



華麗的遊戲場景



▲ 瀕死前的掙扎。

式電影

◀ 場景未合成與合成後的畫面比較。

▶ 工作人員在演員頭上點火的特技鏡頭。



在 Sierra 巨大的攝影棚內

，工作人員搭好長寬各 50 英尺的藍色布幕（銀河飛將三代是使用綠色布幕），在導演彼得·麥里斯一聲令下後，所有的演員就定位後，「互動式電影

」的拍攝工作便正式動工了！這時演員必須在藍幕前的簡單佈景作戲，在拍攝好演員的動作後，再輸入電腦來合作背景，原先平凡無奇的畫面就變得華麗無比了！

極速天龍



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
冒險	未定	五月中旬	486 以上機種
製作公司	出版公司	國內代理	8MB RAM 雙倍速 CD-ROM
Lucas Arts	Lucas Arts	松崗	

WHEN I AM ON THE ROAD
I AM INDESTRUCTIBLE BUT, THEY TRY

試 著想像你騎著兩千
CC的超重型摩托車
在公路上奔馳，引擎低沈
的吼聲，震得你耳膜陣陣
作痛，身旁的景物快速的
飛馳過去，變成了一段模

糊的景色，路上沒有警察
，沒有法律，只有速度和
力量……

你名叫 BEN，是
POLECAT 車隊的隊長，
這一天，來了一些衣冠楚楚

，開著超長大轎車的紳
士們，委託你替他們辦事
。接下來你記得的最後一
件事就是躺在冰涼的垃圾
堆中……你的隊員都不見了
，一股深陷陰謀的不祥感

從你背脊直冒上來，你一
定要趕上你的車隊，免得
你的好兄弟們被人陷害……
你得要快，還要很快……

答案是什麼，我不知
道，但是我知什麼遊戲

SOMETIMES YOU JUST CAN'T DO IT
BY FIGHTING

遊戲的 DEMO 中
介紹了三段互動的冒險模
式，其中有一段是比較偏向
動作的。至於她的冒險模
式呢，嗯，我想可以這樣
說，很像是全螢幕的動畫
，但是互動性要高得多，
大致的進行模式是這樣的
，你把游標指向任何一個
物體，這時會出現一個發
光的“綜合標誌”，我也
只能這樣形容她，上面有
手、腳、眼睛、嘴巴，這
代表了你跟這個東西的互
動方式，你可以用手操垃
圾箱，用腳把門踹開，用
眼睛看癱肥的酒保，甚至
動手罰他…… 這些都是
你跟這個遊戲進行互動的
方式。

DEMO中出現的很多
效果，像那一台大轎車，

和超巨大的卡車，都讓人
想到3-D RENDERING 這
項技術，只是 FULL-
THROTTLE 對硬體的要求
還相當低，只要雙倍速的
光碟，486 的 CPU，
和 8MB 的 RAM，就可
以執行這個 DEMO 了，
而且全程語音的效果還
相當流暢！看到了這個
DEMO 後，雖然最近一連
串的真人演出遊戲充斥
市面，但是，到底卡通
化的遊戲還會不會繼續
存在呢？我想，看到圖
片（當然，你看到雜誌
的同時，可能也正在玩
試玩板了）的各位，應
該可以了解，它不但會
繼續存在，而且暫時還
是無法被取代的……
DEMO分三部份，還
是一部份一部份的介紹
好了。

第一部份

BEN 從垃圾桶醒來，發現身上的車鑰匙不見了
，而車隊的弟兄們也都不見了，BEN 必須要趕緊
追上車隊，但是鑰匙呢？不過……說實話，那個
酒保的鼻環相當討厭，不是嗎？



▲ 踏破酒店大門！



▲ 與酒保交談



▲ 向酒保逼問鑰匙下落



▲ 鑰匙到手啦！

在我的硬碟裡會很酷—
FULL THROTTLE! 向是跟SIERRA角逐冒險遊戲王座的LUCAS ARTS，在推出了“死星戰將”之後，立刻又對她的下一款遊戲作出了令人期待的預告，其實該說是同時啦！因為在“死星戰將”的CD中就有她的DEMO，比“死星戰將”的主程式還大喇！超過100多MB，實在相當好玩……

穿著皮衣，騎著重型摩托車，在公路上飆車鬥狠，非常反社會的角色，但是，卻也非常過癮！遊戲中的時代設定在近未來，或說是跟我們的背景相似的一個平行世界，整個世界從遊戲上看來即有衝鋒飛車隊的感覺，荒涼，但絕不友善。

主角公路飛車連續動畫



第二部份

拿到車鑰匙了，但是據說路上有人要埋伏我，讓他試試看吧！呼呼……



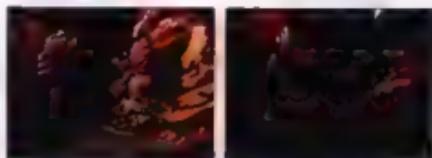
▲公路格鬥真個！囉！ ▲機槍要對準車旁



▲看我痛扁你 ▲公路霸土，捨我其誰！

第三部份

機斷了，有些時候無法可想，只好去 CAVE-FISH 的基地偷一個起跳板出來吧！說真的，他們對於光的適應力相當差，如果路中央沒有指示標誌的話，他們就什麼都看不見了……你懂我的意思吧？



▲進入CAVE-FISH基地 ▲萬幸，還有一番天地！



▲洞窟令人不寒而慄 ▲基地中心到了！

驚人的畫面，一個值得你用全部動力衝去買的新一代冒險遊戲

FULLTHROTTLE 騙請你……





Deathgate

死亡之門

平台	CD-ROM	五月	4MB 記憶體 386 以上 VGA
售價	NT\$ 198	特價 NT\$ 148	

Margaret Tracy
Hickman “龍伯”系列的暢銷作者，在說完了 Krynn 大陸的故事之後，現在他們要告訴你一個故事，有關一個

世界，怎樣讓一個種族的野心，撕裂成五個彼此孤立的空間，而所有的種族也陷入為生存而戰的實況——圖你，Haplo…… Patryn 一族中少數能夠逃出 Sartan 為你們製造

的巨大幽暗迷宮的強者，為了中止其他種族這樣悲慘的宿命，同時也為了解救你的同胞，你勇者具有雙翼的飛船，飛入了 Deathgate……只有你，才能呼

喚地、水、風、火的力量，為你所用，你的任務，找回失傳已久的魔法，調查 Sartan 一夥陰險的惡魔，還有……重新將世界復原……

名著加強複製製作，讓你賞心及悅目

一向以改編原著的冒險遊戲出名的 Legend 公司這次又再度推出了 Deathgate 這個全光碟的遊戲。這個遊戲的製作人，同樣的也是 Gateway: Homeworld 的製作人，冒險遊戲的行家都知道，雖然他的出片率不高，但每一個作品都是品質的保證，尤其是它的遊戲內容、美工、和音樂的部分都是一再為人所稱道的……本遊戲既然是全光碟遊戲，那當然是捨不掉全語音的部分，他的圖形解析度可以達到 640 × 480；但是有些時候畫面也會轉回 320 × 200 的狀況。遊戲開頭的動畫部分，運用了一些 3D 的技術，再加上高品質的錄音，作得氣勢磅礴，給人的感覺相當好，頗有史詩的感覺。熟悉 Legend 公司的

朋友都知道，雖然他的產品都是品質以上，但是他所使用的人機介面一直都是很複雜的，雖然幾經改良，但是對於使用者來說，仍然是一層層下層層的一套系統，總免會花許多時間會花在適應系統上，而不是去享受這個遊戲，但是 Deathgate 徹底改變了這個傳統，當游標指到可以使用的物品上，會自動出現所有可以使用的選項，讓玩者不會左思右想只為了破解一個小小的謎題。

編寫過小說的人大概都會發現，劇情作了一些小小的修改，主角的行為不太相同，同時也對小說中的一些地方作了補充的說明，再加上結合了把書中人物實體化的整體搭配，使得不論你看過小說與否，都不會有一個罅水，

或是背離原著的感覺，我只能說，他與小說不一樣，但是同樣有趣。美工精緻，操作系統特別，再加上擁有七本的原著作背景，隨書附贈的

的一個作者為了繼續發行所特別寫的短篇小說，Legend，一個有魄力對 Sierra 抗衡的製作群，獻給你的產品…… Deathgate……值得收藏……

豐富細膩的場景



懸疑巧思的謎題



PROJECT X

計劃

遊戲類型	預定容量	發行時間	硬體需求
射擊	3MB	2月下旬	386 以上 記憶體 2MB
製作公司	出版公司	國內代理	
EastPoint Software	Team17 Software	未定	



提起 X 計劃，相信看過同名影集的玩家們都會聯想到遊戲的內容與外星人有關，答對了！雖然本遊戲與電視影集在劇情上完全沒有關係，但由於玩家必須駕駛戰機深入外星球，與外星所建造的各式戰機展開火力對決，總算還是跟外星人沾上一點關係。

如果你玩過超任的射擊經典名作—沙羅曼蛇，一定會發現 X 計劃是與前者十分類似的遊戲—在遊戲過程中，擊落一批

敵機後可收集能源來提昇火力，畫面下方也有一排火力狀態欄顯示目前可提昇的武器等級，當按下提昇鍵後，標有正點的語音向你報告目前的武器，更絕的是連自機也依火力、速度等屬性的不同而有一個機種可以選擇，雖然 X 計劃也是由大型電玩移植而來，但雷同度之高真是令人咋舌。

在武器等級的提昇上，由最低等級的加快自機速度，到最高等級的暫時無敵，共可作九個等級的

提昇，玩家在收進能源時必須仔細考慮自己的等級提昇策略，一般來說，在對付此起彼落、為數眾多的嘍囉時，耗費較少的能源來連續提昇機槍的等級來作大範圍射擊是比較有效率的戰法，並在遭遇皮厚的大魔王前，設法累積較多的能源來配備雷射砲，算是克敵致勝的正攻法。

由於畫面模式採用 320 × 270 256 色的 X MODE，使圖形看起來比一般 VGA 模式還要精細

，加上犧牲了多重捲抽的效果，使這套橫向捲動射擊遊戲的畫面相當的流暢，敵機飛行也人多採用固定路線，因此移動相當快速，不小心使難過操縱的惡運，只好在對付難纏的敵機時，只要不斷向前掃到一個按關點，擊毀重來後該敵機便「自動消失」了。總而言之，對於追求速度感的射擊遊戲玩家來說，本遊戲可說是一個既暢快又刺激的選擇。

決戰大頭目



搖滾戰士

Virtuoso

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
3D 動作	37MB	3月上旬(USA)	386以上 記憶 4MB
製作公司	出版公司	國內代理	
Molva Time	Elite System	未定	



自 94 年 ID 以毀滅戰十紅遍宇邊入後，95 年是 3D 動作遊戲的決勝年，在此 ID 的秘密武器 QUAKE 仍是神龍見尾不見首的階段，齊卡斯公司的先單戰將早已無妥裝備向落國突進，Apogee 的能霸三合會也逐漸展露「角頭」，而位居戰場的邊緣地帶的 Elite 公司，也不甘示弱派出「名將」，他，留著頭金色長髮，身穿黑色皮衣，戴著酷斃壞的太陽眼鏡，原本雖是一名搖滾樂手，但為了眼前的這片 3D 大好江山，拋下手中的電吉他，

隻手各持一把散彈槍，大步地向戰場邁進。這套由 Elite 出品的搖滾戰士，絕對是 3D 動作遊戲中最怪異的一套，首先主角是一名搖滾樂手還勉強可以接受，但在遊戲中，看著他金色長髮、黑色皮衣的背影，正想著不知道是那裡的帥哥時，沒想到等他回過頭來，呵！真的長的有夠「溫柔」！除了主角的容貌是人怪點外，最怪異的是本遊戲雖是第一人称觀點的 3D 遊戲，但是在畫面上卻看得見主角，因此在視野轉動時，主角也會跟著轉身，在迷宮中，主角也會貼

著牆壁警戒前進，如果脫腳的往牆壁衝時，就得準備被主角的慘容嚇跳。遊戲的關卡共分為「大關、十六小關，主角一會兒深入火星探險，一會兒又闖入一座陰森的鬼屋，最後則潛入海軍基地中驚戰一番，這一大關卡妙在看不出有什麼關聯性，另外比較特異的一點是在武器方面，主角永遠手持那兩把神愛的散彈槍，實在是太有個性了！在遊戲過程中，玩家必須控制主角找到鑰匙開啓各關的出口，然後再找到出口進入下一關，如正

他的 3D 動作遊戲，在場景中可以找到一些補助用品，人多用來補血的，而最重要的是地形探測器，少了它包你玩得暈頭轉向，不知身置何方。整體來說，本遊戲算是簡單級的 3D 動作遊戲，遊戲中沒有比較複雜且令人傷腦筋的謎題，怪物的動作遲鈍且智商不高，往往讓你溜過其身邊而不自知，但入海戰術的怪物群與皮厚的高等級怪物仍是玩家的「大排戰」，如果你玩膩了毀滅戰 1，不妨來試試搖滾戰士的身手。



這就是主角的暴君



鬼屋前的驚人驚動了



海軍基地中也有怪物？



在迷宮中勇闖前進



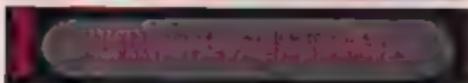
這難題的大蜘蛛



找到開啓出口的鑰匙

勇闖地獄門

遊戲類型	預定容量	預定發行地區	硬體需求
冒險	未定	未定	386 以上 機種
製作公司	出版公司	國內代理	
旭光	旭光	未定	4MB RAM



宇宙曆 XXXX 年，新美索不達米亞區域戰事持續多時，交戰雙方馬里帝茲 (Meredit) 和雷爾夫 (Ralph) 那也沒有佔到便宜，兩邊當權派不約而同有了休兵之意，但是在雙方簽訂停戰協定之際，惡魔裝甲聯隊第七連第 15 奉命前往諾爾 (Noel) 執行刺殺任務，結果任務失敗，除了班長亞曼 (Armand, 主角) 一人生還，其餘隊員全部戰死。

亞曼歷劫歸來，非但沒有受到安撫，反而移送軍法局，依然亂罪判處無期徒刑，送往馬里帝茲的人工衛星牢籠 (Monroe) 上的監獄「地獄門」服刑。

服從是軍人的第一天職，執行上級交付使命卻

變成逃敵叛國！這天大的黑鍋叫人如何甘心歇認？為了找出陰謀指使者，還我正義公理，也為了不讓同胞死得這般冤枉，亞曼必須逃離這裡。

然而，「地獄門」並非尋常之地，來到這裡的囚犯，體內都被植入某種特殊裝置，且擅離活動區域，該裝置隨即發作，使囚犯疼痛難當；假如囚犯蓄意逃脫，該裝置會自動引爆！之所以如此嚴格控制，乃是因為這裡監禁的都是各星球送來的重刑犯。這些人形形色色，究竟會幫助亞曼逃出生天，還是置他於死地，實在難以意料，為亞曼復仇之路投下一大變數。縱然如此，亞曼還是別無選擇，唯有：殺出一條血路，衝破地獄門！

- 確定發行 CD-ROM 版，磁片版尚未決定。
- 大量採用 640 × 480 256 色模式，為求更細膩、更醇潤的視效品質。
- 場景、動畫全部採行 3D 製作，圖形量之大，預計充滿整片光碟。
- 人物圖像依舊維持手工真美刻圖，角色個性躍然睛上。
- 劇情發展為多路線、多結局，玩家可以順著自己個性轉玩到遊戲終了。
- 使用即時作戰系統，互動性高；節奏快慢依劇情環節調整，緊扣玩者心弦，玩遊戲好似看電影。
- 主角身穿機器裝甲，遊戲畫面從視點角度 (主角雙眼所見) 呈現，以 3D 拉動方式遊走場景，臨場感媲美「第七訪客」。
- 主角身穿機器裝甲，遊戲畫面從視點角度 (主角雙眼所見) 呈現，以 3D 拉動方式遊走場景，臨場感媲美第七訪客。
- 物品、武器種類繁多，功能和效果林林種種，五花八門。
- 武器、物品施用之後，畫面即刻切換到武器觀點，搭配上多樣化武器、物品的視覺效果，聲光震撼人心！
- 遊戲置字於解謎與戰鬥，絕非好勇鬥狠、一味殺戮。
- 關置字對話系統，只須選字，不用 KEYIN，輕輕點點獲得關置字相關訊息。

計劃細膩



美少女

自從精訊資訊有限公司將 PC98 上的「美少女夢工場」一代引進台灣市場，並創下極高的銷售紀錄後，國內的遊戲市場猶如注入了一劑強心針般，相繼有許多軟體公司加入移植日本 PC 98 的行列，甚至直接引進一些 DOS/V 的遊戲。事實上，將日本

V 或 PC98 版改成 IBM 中文版，對於國內不懂日文而又喜好日式遊戲風格的使用者而言，能夠一睹其真面目是相當重要的事。

相信留意 DOS/V 版遊戲的玩家，應該對於「RUSTY」（臺譯：濃麗女蘿絲綫）這個遊戲都有很好的印象，「RUSTY

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
動作	3MB	四月下旬	386 SX 以上
製作公司	出版公司	預定售價	
C-LAB	精訊資訊	490 元	

」這個 DOS/V 遊戲具有高解析的畫面、優揚的音樂以及類似「惡魔城」的遊戲風格。沒錯！「突擊美少女」這就是繼「RUSTY」之後，原設計公司 C-LAB 為喜愛動作遊戲的玩家，再一次推

出全新的遊戲，它承續前一個作品的特性，操作簡單、畫面清爽、音樂優美，在精訊資訊將之移植成 IBM PC 的中文版後，喜好動作遊戲的玩家能更容易的就融入此遊戲的境界內。

三位各具特色的美少女主角



「RUSTY」是採用 640 × 200 的解析度顯示模式，而「突擊美少女」也是使用同一種遊戲界面設計。遊戲中您可以選擇三位美少女中的一位，來陪您過關斬將。這三位美少女的年齡都在 16 ~ 18 歲之間，每一位使用不同的武器，有的用皮鞭、有的用溜溜球，還有空手來揮氣功的，比「RUSTY」的選擇性要大許多。在遊戲的過程中，每一位美少女在不同的地方會有不同的表情與動作，像您走在地板滾動時，那種壓磨馬的姿態表現的還非常有趣，就好像親臨現場般的感覺。

可自由選關的設計

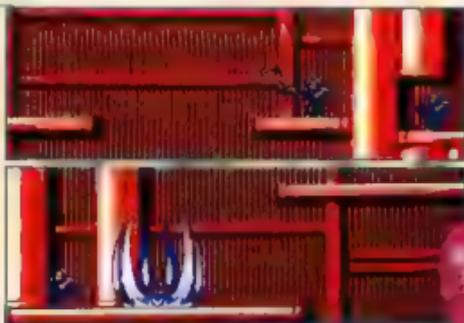


遊戲中的畫面畫面選自特，每個場景的音樂配合恰到好處，使遊戲的感覺不輸給電視遊樂器。遊戲中每一個場景都有不同的特色，有建築做成的房子、有在湖畔邊的風景、有一很長的長廊、有特殊的隱密場景、各式的寶物等，加上行動及不同攻擊效果的三位美少女，讓您可以一再地品味本遊戲。

由於「突擊美少女」

中的每一個關卡過完後，還可以允許玩者再選取重新玩過，不像一般的遊戲在過完關卡後，就被制到下一個關卡面對新的挑戰；每一個關卡都需要一個過關寶物，您必須找出來，否則就無法通往別的關卡。每一關的最後都有一位首領把守，各具特色並且都很兇悍，稍一不留神可能就會被打敗。

時間=過關?



留意整個的時空應對平衡讓您過關，所以您的動作一定要快，不可因為要欣賞風景，而忽略掉時間的隱憂。這遊戲的節奏感強，您必須認清敵人的重要

性，結果每次都因時間的不足而過不了關。所以，當您在玩本遊戲時，請您一定要特別注意下列的一些事項：時間、生命力、法力、寶物。

遊戲可以使用鍵盤或是搖桿來操縱，非常容易。當您檢到寶物的時候，可以試著使用看看，兩個按鈕一起按就會成了，但相對的，您的法力會減少一定的程度，所以您必需

要先想辦法提升您本身的法力點數，這樣才不會還沒打倒敵人，就先被對方給擊敗了。遊戲中不只是一要顧慮尋找寶物、補充生命力、增加法力等，還有一點是最重要，您必須



在玩過 大堆 RPG、SLG 之後，您是否覺得也需要一套「突擊美少女」這種能讓自己的手腦並用的遊戲呢？只要您進入本遊戲，就能讓您完全投入，只想著要如何過

某關卡、或那裡的寶物。這遊戲的難度降低，使玩本遊戲的玩者都能得到最大的愉悅。

王子傳奇

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
SRPG	未定	五月	386 以上
製作公司	出版公司	預定售價	VGA、滑鼠
亞博克	漢堂	漢堂	4MB RAM



在塞西利亞國度裡，長久的和平與繁榮使人民過著安居樂業的生活；然而，人們被安逸的表象所蒙蔽，反而給予銀龍的奸臣有篡奪權位的好

時機。在外表平靜、實則暗潮洶湧的時局中，塞西利亞國淪亡了……

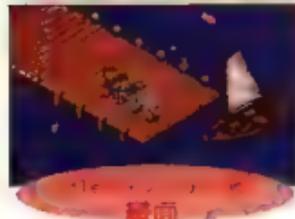
故事的主角桑迪是塞西利亞國的王子，自出生以來都在王宮裡長大，除

了劍術外，可說是一無是處了。年輕的他，從沒想過自己會遇到這種政變。不知道因何緣故，桑迪並沒有被殺，他在熟睡中被魔法傳送到遠離王宮的索

柏島上。堂堂一個王子，就賴臥在荒蕪的野外。醒來後，不知情的他，卻要獨自面對未來漫長的復國之路。

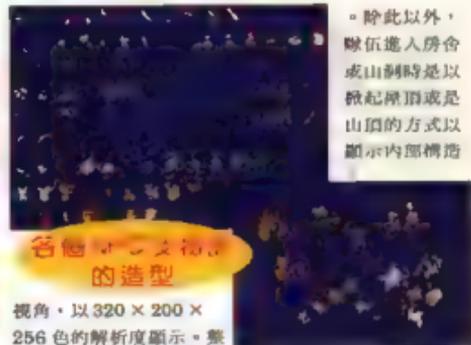


類似「創七」的漂亮畫面



這便是由漢堂公司代理、香港的亞博克公司製

作的新遊戲「王子傳奇」故事及主要角色介紹。本遊戲是屬於 SRPG 類型，所謂「SR」就是把戰略遊戲的成分加入其中一戰鬥模式是以戰棋的方式進行。遊戲採用等角投影的



各個物件支持物的造型

視角，以 $320 \times 200 \times 256$ 色的解析度顯示。整個遊戲世界是在同一張地圖上進行，而不是以切換地圖來表示，使世界表現得更真實。程式是以物件導向的觀念來編寫，地圖則採用了數千件不同大小的物件組成，所以地圖十分精緻。除了靜態式物件外，有些動態式物件（如門及船隻等）都可以使用

。除此以外，隊伍進入房舍或山洞時是以掀起屋頂或是山頂的方式以顯示內部構造

另外，遊戲中有二百多個非玩者角色（NPC），而且每人都有完整的設定（如倫理關係及個人故事等），而不會像是只提供訊息的告示板，對話將以漫畫的氣球形式顯示，使玩家清楚知道誰在說話。



主角與四個各具特色的隊員

本遊戲的主角隊伍最多可同時容納四人，而可以加入隊伍的 共有五人，他們的背景如下：



他是塞西利亞王國的王子，也是本遊戲的主角！他以前是一個不理國事、不關心國家、整天只顧玩樂的人。但隨著被背叛者用魔法傳送民間之後，深深體會到民間的疾苦，漸漸地成爲一個會關心他人的人；靠著其他隊員的幫助，他挑戰和克服了一個又一個的難關，最後終於能夠復興王國，成爲一代英明君主。



表面上看來他是一個冷血殺手，海量之村的所村者，但其實他是一個忠於國家的將軍。他之所以做出這樣荒唐的事，是因為受到王宮裡的背叛者誤導；這件事在他心中造成極大的震撼，也釀成他日後不可思議的結局。在桑迪王子復國的過程中，他一直沒有離開過王子的身邊。



好打抱不平的少年，對國家 一天一天的衰敗感到痛心疾首，加入了當時自稱能拯救國家的勇者募訓隊伍。經過一連串事件之後，漸漸看清了誰才有能力拯救國家，之後也幫著桑迪對付國度裡所有奸徒，令塞西利亞王國重現往日的興盛景象。



她是皇家魔法師布賴恩的女兒，從小就跟著父親學魔法，自父親入宮後便留在民間幫助有需要的人。因機緣巧合（王子中了詛咒，需要她去解咒）結識了桑迪王子，在與王了談話中，得知自己的父親布賴恩背叛國家，爲了追查自己父親的下落而加入桑迪的隊伍。



她是海量之村村長的獨生女，本來在海量之村過著寧靜的生活，但因桑迪的闖入這個世界，而間接造成海量之村全村被屠殺，因此康妮對桑迪產生了極大的誤會；但隨著之後所發生的事情，兩人終於解開了所有的心結，團結對抗國家的背叛者。當隊伍中碰到任何問題時，康妮都會提出一些能解決方法的點子。



操作簡便的操控介面

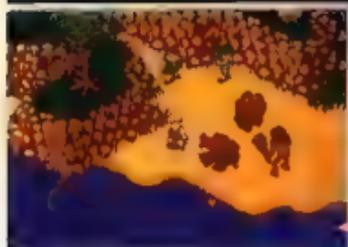


在操作方面，只要用 了視窗式選單，而且使用 一套滑鼠便可。遊戲使用 了圖示代表每種物品及技

術，一目了然。每位主角都有一制選單，分別是狀態視窗、物品欄及技術欄。只要把滑鼠標標移到螢幕底端，一個簡單資料欄便會出現；在某主角的資料欄按滑鼠鍵，就可以開啓那人的狀態視窗，而狀態視窗亦可以開啓其他視窗。由於程式設計上的獨特，所以當所有視窗一起開啓時，也不會影響速度。最特別的是，主角們裝備物品或彼此間傳遞物品等動作是利用了「拖曳後放下」（ Drag and drop ）的技術。當開啓了兩個主角的物品欄，物品便可以「拖曳」到他人身上去。而裝備就是把物品欄的物品「拖曳」到狀態視窗裡的裝備位置，裝備後對主角屬性的改變亦會即時顯示。由於物品欄的每個欄位都可以存放最多 999 件物品，所以當傳遞多於一件的物品時，可以輸入傳遞數量。



具有戰略成份的戰鬥



具戰略成份的戰鬥

戰鬥模式是本遊戲的重點部分，當主角接近敵人時，遊戲會由 RPG 模式轉入 SLG 模式，雖然遊戲模式是切換了，但兩者都會使用同一張地圖。戰場的大小為 24 × 24

個單位，由於主角的地理位置是根據進入戰鬥模式的當時狀態所設定，因此每次進入戰鬥模式時，都會有不同的優劣勢。攻擊分為一般攻擊及特殊攻擊：一般攻擊包括短距離攻

擊（如使用劍或斧）及遠距離攻擊（如使用弓箭），特殊攻擊則包括一些攻擊魔法及劍術等一般攻擊（也有不同範圍），魔法及其他攻擊總數達十個之多，每個都以精采的動

畫即時在地圖上展示。遊戲中的物品數目亦有二百多件，每件都以圖示的形式顯示，一目了然。人物除了有了一般的屬性，還有被催眠、迷惑、攻擊加強、加速等近十個狀態。



良好的音效及多線式的劇情



與小妹妹的對話

音樂及音效亦是本遊戲的特色，隊伍在不同的地點會聽到不同的背景音效，如果隊伍從森林走到海邊時，樹葉被風吹動的聲音就會逐漸遠離，而慢慢地聽到澎湃的浪濤聲，這些背景音效，使玩家有身歷大自然的感覺。音樂

會在適當的時候播出，而不會只是重複不停地播著同一個曲調。

故事方面，由於加入了多線的劇情，有些任務可以同時進行，玩家可以自行選擇任務的先後次序，避免出現被一個任務「困死」的情形。故事進行期間，亦加入了許多精采有趣的地圖動畫。



槍神

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
AVG	未定	五月	386 以上
製作公司	出版公司	預定售價	VGA、滑鼠
繪圖資訊	繪期資訊	未定	2MB RAM

那是發生在 1997 年，一個處在 20 與 21 世紀交會的年代裡，這樣的禁慾之樂 LOT - TO D ——「樂透帶」悄然問世，其危害之深，尤其

於海洛因、嗎啡等毒品，使用了微量的「樂透帶」之後，即會使人進入混亂狀態，神智不清，而且這種現象仍然持續發生，每次一次嚴重，於是患者



【護士】「你在東方那外被人發現...」

不得不繼續加重「樂透帶」的使用量，終至「癮」而不可自拔。

遊戲的發展，從內向、木訥的主人轉在一次年終聚會！幸運抽中美西旅

遊行的，在途中巧遇昔日贈戀他的學妹，並意外碰巧以「樂透帶」為武器的女拳徒等等事件，讓原本無其其的主人轉入了這場國際風暴中。

包含大量動畫的文字冒險遊戲冒險



冒險中的各種遭遇

這個冒險遊戲是走日本的 PC-98 系列的風格，畫面解析度是採用 640 × 480 × 16 色的模式。整個遊戲分為兩個部份：第一部份為冒險、香艷、刺激的文字冒險遊戲，玩家扮演主角，周旋在這場國際黑暗組織與情報單位之間的爭戰中。在整個遊戲的進行中，玩家可以用系統所提供的指令如「看

」、「交談」、「思考」等等的互動指令探索劇中的人事物，也可以用移動指令更換事件場所，這個遊戲的空間背景橫越美國、日本、南美及南極各地，劇中穿插大量的動畫，文字則採用 24 × 24 的中文字型，操作以鍵盤為主。在遊戲過程的幾場槍戰中，則可以滑鼠為射擊工具。

限制級的國產遊戲



限制級的畫面——「18 禁」！



【林明雄】「唔...唔...」

香艷火辣的看圖遊戲



第二個部份是看圖遊戲模式，它是以拼圖的方式考驗玩者的智力、反應及記憶力，玩者必須在限制時間內將散亂的圖塊移回其原來的位，便可進入下一關。

由於「角頭打混搶」的歷險途中，有著近乎讓人便福較的奇妙運氣，因此難逃迷途，過程中有不少驚人的妹妹（口へ、口へ）亮相，以限制級的尺度演出，也因此發行的繪期資訊自動地將其列為 18 禁（18 歲以下青少年不得購買）的限制級遊

戲軟體。
如果你是故事的主人公，你將如何自處於這場黑白兩道的爭戰呢？是敬而遠之的逃呢？還是勇敢的面對種種挑戰？還是有其他更聰明的方法呢？一連串的冒險及奇遇都將因你的決定而有不同的發展。

對 終極 致命快打

格鬥	6MB	四月下旬	386 SX 以上 3M RAM
團隊	精訊資訊	490 元	
TEAM 17	精訊資訊	490 元	

對於格鬥遊戲，我們都希望能夠在家裏享受到如同遊樂場人爭電玩般的快感，但每一次興沖沖的花錢買回來的遊戲軟體，不管是超任、SEGA 或者是 PC 版本，直

覺上都會認為操作介面不太好用、音樂太悶了、太難過關了、畫面處理的不夠新、不夠快、不夠真實，結果就降低您對此遊戲的熱衷度。沒錯，這些都是格鬥遊戲的致命傷。今



天要為這位快打迷介紹的，是一朝即將由精訊公司發行的超級遊戲「終極致命快打」，而上述那些格鬥遊戲的致命傷，在這個遊戲中您是找不到的；找得到的就只有樂趣，能讓

您「玩再玩，玩得都忘了是該睡覺還是去吃飯了。」「終極致命快打」將上一版本的一些特點加以強化了，下面一一的介紹給您介紹：

多 達二十一個的格鬥高手

這個由 TEAM 17 所設計的「終極致命快打」(ULTIMATE BODY-BLOWS)，是精訊資訊目前所發行的「致命快打」的下一個超級格鬥遊戲。在「致命快打」裏共有十一位高手和您過招，是

不是已經招架不住了呢？那麼這版「終極致命快打」裡有二十一位高手，足足多了一倍的數目，夠您奮鬥個七天七夜，且要不眠不休的對抗還不見的能夠將所有的高手「收服呢！

整 體效率比前作大為提升

「終極致命快打」較前一版本改進非常多，為了提升遊戲的整體效率，採用 WATCOM C 的記憶體保護模式來設計，所以您的電腦必須要是 386 以上主機且具備 3M 以上的

記憶體容量。採用 WATCOM C 的保護模式來設計的成名遊戲有好幾部，隨便挑個遊戲讓您聽聽，哪「毀滅戰士」這個遊戲怎麼樣？夠兇悍的吧。

音 質更加背景音樂

本遊戲的音樂是使用 MOD 的格式，大家都知道且也應該聽過 MOD 檔音樂的感覺，雖然只用普通的聲卡，就可以做到如同 CD 般的音質，立體的背景音樂讓您有如進入電腦的幻境之中，使您在格鬥

的同時更能打起一百二十萬分的精神來對抗強敵，且一個好的遊戲必須要搭配一些好聽且適當的背景音樂來突顯，這樣更能夠讓此遊戲活躍在電腦上，這項的改進是本遊戲的最大特色。



清晰逼真的數位音效

這個版本的音效比前版本的音效要來得多且要來的好，每一位格鬥家的招式及配合的音效更為完美，原本還要花個幾百元到大型電玩才能享受到的音效，在這個遊戲都能夠聽到，真是好感動！遊戲中的一些細節都考慮到了，有時您的對手還會發出怒吼聲；有些聲音選用迴聲的效果處理，更有身

歷其境的感覺，特別是在懸崖湖底格鬥的那一場景印象深刻；除了激烈的格鬥聲外，您在涉水的同時，踩在水中的聲音都能清晰的表現出來，雖然這是音效處理的一個小細節，但是筆者認為這個遊戲的精神在於設計者對於這款遊戲的用心程度上，也因此讓遊戲更增添幾份的真實度。

格鬥規則的變化

在格鬥進行時的改進地方就很多了，像是發氣功，要開始發氣功時必須要先儲存您的能量，前版本的能量必須要存到滿才能發出，有時能量還沒聚滿就被對手解決掉了，但這個版本就沒有此限制，一開始的能量格只有小格，讓您很容易就發

出氣功，當要發出第二次時，您就必須要儲存比前一次還要多的能量。關於這點，筆者認為這可能是作者考慮到當您在運動時打了好幾發，也該會有疲倦因素的緣故吧。此一改進更適合給新們玩這個遊戲。

背景圖數大為增加

背景的增加讓此遊戲更具可玩性，洞窟、競技場、軍事基地、原始叢林等，尤其在懸崖湖底的決鬥，筆者就覺得效果非常好，當您在湖上與對手生死決鬥時，您會發現您與對手的身影都倒影在湖的表面上，並且忠實的映射出一舉一動，表現的恰

當適宜。整體的背景景色足以讓您邊玩、邊欣賞場景（但別被敵人給丟掉了），其捲動的流暢度不在話下，若您曾玩過前一版本「致命快打」的話就會讚絕不已，這一版本的流暢度更數一流，因此格鬥起來的感覺不會讓您有遲鈍的失落感。

自由改變硬體搭配與對手設定

在主功能表選單上增加了 Ultra Sound 的音效卡，讓此音效卡的使用者更能身歷其境。此外，您還可以將對手的等級設定為初、中、高等三級，依您的功力來逐次升降。筆者三個等級都試過，果真是有明顯的差別，可以讓您一玩再玩，每天筆者必定要火拼個幾百回合才過癮，那種快感是您自己來享受才有辦法知道的。

「終極致命快打」是近期一片快打熱潮中整體的表現較為突出的一個，承襲前一代單龍直覺式操縱法，能讓任何一位玩者依照說明書的指示，使出任何一種絕招。不像一般市面「常見」的格鬥遊戲，

對於絕招的使用操作日趨複雜，除了要連續按四、五個按鍵外，時間差的把握要求的更是嚴格，不是個中的高手選用的只有挨打的份。或許高手級的玩家可以反問，只要一個按鍵還玩個什麼？事實上，格鬥遊戲的精闢在於對手之間攻守的直覺反應，使用絕招的刁鑽，只會使這一類遊戲推向適合少數人玩的種類。「終極致命快打」除了有簡易使出的絕招外，還有聰明靈活的二十一位角色供您選擇，至於個中趣味只有當您親自品味方能了解。好了！今天就談到這，我要趕場到別的地方去開講了，大家下回見囉……

頗為華麗的戰鬥背景



魔界之泉

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
SLG 策略遊戲	4MB		386 以上 VGA
PC 平台	出版公司		
PC 平台	華商電腦		



不同角色去進行遊戲，當然不同的角色會帶給玩家不同的歷練與驚奇，不過無論如何，故事是隨著遊戲妖魔肆虐與世局紛亂的魔法泉，貝歐拉之泉在！演的。

玩家在遊戲中將進行設定好的十餘場戰爭，每場戰爭有各自的勝利要求，取勝後便可進入下一場戰爭，中間並不時間雜著城鎮或地下城的探索。

「魔界之泉」，一款具有 RPG 精神的 SLG 策略遊戲，玩家將可在此享受到 45 度斜視角的戰鬥，豐富的資料設定、多變的魔法、精緻的畫面，想必您迫不及待的想知道這是甚麼遊戲吧？

能力魔法之泉，於是重要的怨念化為無限的詛咒，大陸上所有的妖物因此得以突破禁咒，在光明下肆虐，而邪神的出現與野心家迪奧德的登場更使一切的混亂陷入不可遏止的瘋狂，遠方大陸逐漸淪滅的烏雲，似乎即將擊照湛藍的天空與燦爛的陽光……

遊戲的過程總共分為四人段落，這些冒險歷程將在大陸上的不同地區的國家發生，玩家可以選擇



戰爭階段當然以取勝為主要目的，為了盡情享受豐富畫面的趣味，戰爭時的真實而雖然使用了

傳統的「前方壓縮式視角」，但當個別格鬥發生時即切入相當流行的 45 度斜角畫面，加上華麗的魔法，戰鬥部份時時帶給人畫面的新鮮感，而豐富的設定包括：火鎖係、冰凍係、大氣係、精神係、召喚係、神聖係、黑暗係、特殊魔法等八大類法術，加上對應不同武器的多種攻擊防守技法，還有功能各異的物品，總而言之，戰鬥將是激烈而多變的過程。



酒店



武器店



多種法術
魔法畫面

與不同



怪物打鬥
的畫面



媲美歐美的人物設定 ，選擇更自由化

遊戲中為了加強遊戲者的體感感，對於角色的種種設定下了不少功夫，除了基本六項數據資料之外，還有臂力、活力、知

性、敏捷等等十種不同的細部資料，當然還有各自的生活背景、身高體重等等，在此介紹主要四位角色給人家認識認識。

凱依·巴魯

出身：羅塞亞王國
性別：男
年齡：18 歲
階級：王子
羅塞亞王國現今當政者一巴魯王的嫡子，充滿正義感，性格溫和慈惠，凡事喜歡追根究底。深受巴魯王的寵愛。



佳蓮·慕德

出身：雅斯歐王國
性別：女
年齡：20 歲
階級：魔法騎士
宮廷御用的魔法騎士，羅塞亞王國國王至聖王至聖力，非常疼愛弟弟，一位負責溫柔的善良女性。



嘉亞·可津

出身：博爾王國
性別：女
年齡：17 歲
階級：巫覡
在博爾王國地位極高，因而沒落的貴族可津家的千金，對於金錢非常小心冀冀，斤斤計較。性格卻活潑開朗勇往直前。



奧尼斯·巴雷

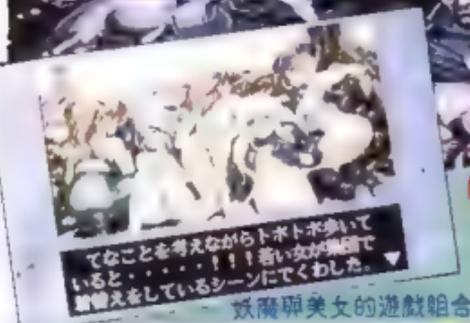
出身：野營帝國
性別：男
年齡：23 歲
階級：劍擊騎士
羅塞亞王國國王至聖王至聖力「銀狼」的隊長不但是位敦厚耿直的青年，一但進入戰鬥，則兇狠無比。深受野營帝國的讚賞。

魅惑 天使

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
戰略 RPG	7MB	四月	386 以上 機種
製作公司	出版公司	預定售價	
PONY TAIL SOFT	天堂鳥	未定	



[註：本篇圖文由天堂鳥提供]



妖魔與美女的遊戲組合



志願施用魔法
恢復生命力

戰鬥畫面

在一個遙遠的年代……
 ……個人類與妖精
 族共存的世界……這是
 一個盛行使用魔法的時代
 ……在森林深處，妖怪帶
 伙的邊境……這是有關
 12 位勇敢少女們的戰鬥
 及冒險故事。話說有一位
 魔女名叫古麗拉，她看起來
 非常年輕美麗。但這並非
 是「自然美」，而是她
 利用魔法的力量，維持她
 的肉體永不老化，因此她
 的壽命是凡人的數倍。不

過，她常覺得日子過得十
 分無聊、乏味。

實際，她也不知道
 她到底活了多久了。幾百
 年？甚至更久？人生本來
 是有喜怒哀樂、低潮高潮
 的，可是古麗拉卻每天對
 著索然無味的日子，要有
 美麗的外表有什麼用呢？
 第 5 的古麗拉經過了長期的
 冥想，她終於動起下腦筋，
 她心想她的魔法已很久
 沒有施展了，何不來
 一次大規模的召喚魔法呢？

將這個世界變成一片荒
 涼……在歷史，在傳言名
 的魔法師，似乎都沒有
 用過召喚魔法，古麗
 拉心想：如能被稱為「
 」最偉大的魔女」那該多
 多好呀！而且如果召喚成
 功的話，除了能得到名聲
 之外，整個世界都能掌握
 在手中，而且還可以離世
 無聊、乏味、枯燥的目的
 了。

古麗拉開始出發找尋
 施展魔法所要的「供品」，
 「供品」必須是年輕貌
 美的少女，如果是她女
 的話，更可讓古麗拉發揮最
 大的魔力。「年輕的女孩
 個個失蹤了……」
 「好像是很有名的魔女古
 麗拉抓走的……」村裏
 的人都陷入了恐怖的气
 氛中……」5 名天使決
 定出發尋找邪惡的古麗拉，
 在前方為路！天使若自
 身有危險？異國的戰士及
 具有神力的神秘客將和天

使發生什麼關係？這幾位
 有些糊塗，人類的天使們
 即將展開旅程……遊戲
 開始時登場的主角共有 5
 人，隨著故事發展，最多
 有 12 人加入。角色和戰
 鬥及打敗敵人之後，經
 驗值將可提升。全遊戲的
 圖卡共有 29 個，每個圖
 卡，或視角皆不相同，時
 間上亦有限制，通常設
 為 50 日，必須把握時間，
 達成任務。本款遊戲是
 由日本 PC-98 系列所改
 版移植而來的，遊戲充滿
 日本美少女遊戲風格，除
 了驚險刺激的戰鬥之外，
 更可以欣賞到女主角們
 美麗的姿態。這是 單兩得
 一。本款遊戲是由 本名的
 PONY TAIL SOFT 公司
 所設計的策略 RPG 遊戲，
 在日本亦深受玩家歡迎，
 深受公司特別精心設
 計此款遊戲，預計於 4 月
 份正式推出，請各位玩家
 耐心期待。

逆王

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
RPG	7MB	四月	600K 以上 記憶體 386
製作公司	出版公司	預定售價	以上硬體
GROGER	天堂鳥	未定	



連 恩蒂肯王國是個富庶的國家，不但礦產豐富，而且還有寶石等貴重的特殊資源。為了避免敵人前來侵略，有先見之明的恩蒂肯王國建立了完備的軍事組織。而組織中時受到老百官尊愛敬的便是由宮廷魔術師威斯特利亞所領導的近衛騎士團，這些騎士們不但受人尊敬，並且擁有相當高的收入，年輕人們不能不以此成為其中一員而驕傲。談到近衛騎士團中令人害怕的武器，人們第一個反應就會聯想到守護者。它是一種由宮廷魔術師注入了法力，使它能夠自行行動的鐵製巨人，威力異常強大，專門用來擊破前來侵略國家的敵國外患。

雖說這個國家因為強大的軍事力量而維持了十年的和平時期，但費盡心思創造出來的「守護者」，居然一次也沒有派上用場，而被放在一邊。差點就要生鏽了。可是這次由於國王獨生女迎恩莉亞公主的緣故，終於能夠讓這些「守護者」們再次發揮雄風，炫耀王國的實力了。

說到這裡就必須提一下這件因公主而起的事件。迎恩莉亞公主不但是一國之獨生女，也是全國中排名第一的超級重量級大美女；由於自小就備受周遭人們的呵護寵愛，更強化了她的個性，終究造就了她任性倔強、擇善固執、作風大膽、對性愛方面

持有強烈好奇心的超級公主性格。

這位超級公主漸漸成長，終於進入了適婚年齡。由於她的個性影響，使得她對自己的婚姻別有一番獨特的見解。第一原則便是條件政治婚姻下的犧牲品，寧願從王國的民中挑選出名「強壯溫柔、平強又精通男女之事」的優秀男子，她認為唯有如此才能使自己得到幸福。

其實明眼人一看就知道，這種男人通常只有在愛情小說中才會出現（有時連愛情小說中都沒有）。所以當公主要求宮廷魔術師威斯特利亞幫她設定挑選馬的考試項目時，可喜實讓這位人名頂頂的近衛騎士團首領花了好一陣子時間的工夫。

各種條件的權衡之下，威斯特利亞便設計了「理想男性養成迷宮」。迷宮裡包羅萬象，除了各種敵人外，競爭者之間也是站在敵對的立場，因此最後可以脫穎而出的人當然便是最強壯勇敢的。另外為了瞭解應試者男女之間的技巧，在每一層迷宮的出口也都設有先輔所提約的「守護者」，只要應試者打倒「守護者」，就可以和美豔絕倫的女頭目親熱一下當作獎勵。什麼？你不喜歡和美女親熱？那就不行，因為如果不親熱就不能向下一層迷宮挑戰；「好色」也是公主選擇未來伴侶的條件

之一。

自從連恩蒂肯王國公布了公主招親的消息之後，從各地前來應試的青年男子蜂擁而入，將整座城擠得水洩不通。每位應試者雖不使用化身解脫各種強力的武器與防具，以期能在「理想男性養成迷宮」內展現身手，在獲得美人歸的同時，順便取得下一任國王的繼承權。

玩家在遊戲中操作一位名叫萊斯的主角，由於他的父母是在出外旅行中，所以過著一個人的生活。後知後覺的他在得知公主招親，匆忙趕往報名時，只見前方萬頭鑽動，似



乎有百來人圍排在他前面。一陣久候，終於輪到了萊斯前去，就在這

轉眼，熱情的公主趕上來就是吻，吻得萊斯心中小鹿亂撞又不知所措。原來名媛的萊斯正好是第一名報名者，這吻是紀念之吻，真是傻人有傻福。而接受了幸運之吻的萊斯也從此陷入了對公主深深的迷戀之中，因為這吻還是他的初吻。

回家後發覺操作的萊斯也開始認真起來，整理

裝備前打迷宮挑戰。就在趕往武器站時，他才發現到一件悲劇，原來所有的武器和防具都被蜂擁進城的平民們搶購一空了。塞道山雖然轉瞬再轉瞬的塞道無精打采地舉走了櫻社食堂，看見萊斯那愁眉苦臉的小模樣地盤問他原因，並且口答應包在她身上。只見他匆匆跑進廚房，方子捉了一個中華鍋，右手拿著一個大湯杓出來，並且慷慨地借給了萊斯哥哥，果然已經沒有狗的選擇，有總且沒有好。我們的主角就這樣利用拳頭擊在胸肌當作裝飾。

造形可愛的人物及細膩的場景



，手裡拿著委長的西刀，很不稱頌地朝向迷宮挑戰了。整個爆笑的劇情也從此展開……。

此遊戲是由日本著名的 Grocer 株式會社所製作，這家公司以畫、精緻、人物描寫細膩著稱，相信必能引起玩家們的另類感受。大章以資訊將於四月中旬發行，敬請期待。

註：本篇圖文由天堂鳥提供

阿曼尼斯傳說

本款遊戲「阿曼尼斯傳說III」是以敘述女主角婷婷的故事而揭序幕。

「我的故鄉藍克札姆世界，因人心的荒蕪而滅亡了……。」

藍克札姆世界是「I」和「II」故事發生的舞台。在「阿曼尼斯傳說」系列遊戲中的主角婷婷和里安，曾一度的從混沌神手中，拯救了這個世界。然而「II」的結尾，眾神作了如下的預言。「如果人心荒蕪，不潮花（永不凋謝的花）阿曼尼斯謝了的話，藍克札姆就會滅亡！」也就是說「II」和

「III」故事進行當中，藍克札姆應驗了眾神的預言而滅亡了。因此，止體是48 聖誕神雷迪的里安，如第 93 聖母神的不潮花阿曼尼斯花精婷婷，一起離開了滅亡的藍克札姆，來雷多路姆恒里平的羅姆感星，在這個新世界裏，幻化成為人的形象，展開了新的生活。

羅姆感星，一個如類似近世紀地球的世界，在這裏存在耶鐵斯、比拉、迪巴哈三塊大陸當中，耶鐵斯和比拉是有人大陸，耶鐵斯大陸是由尤第、夫羅、米亞、德萊兩個國家所統治，而比拉則由克爾



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	圖畫畫面
角色扮演	10MB	四月	386 以上
製作公司	出版公司	預定售價	560K 以上
FUGA	快樂天堂	未定	記憶體

、古沙兩國所統治。但是另一塊大陸迪巴哈，素有「黑暗大陸」之稱，相傳500 年前，這塊大陸不但有人居住，還是文明的發祥地，後來經過一場變異，變成了人類無法寄居的極寒大陸了。「黑暗大陸迪巴哈」和有人大陸耶鐵斯、比拉有何關連呢？將帶來何種高潮起伏的劇情呢？請玩家拭目以待吧。

話又說回來，里安和婷婷來雷羅姆感星時，正好耶鐵斯大陸的對面，浮出了一塊島嶼，而這塊浮

島，相傳是來自「黑暗大陸迪巴哈」，因此引起了各個國家的注意，當時在耶鐵斯大陸的國家之一米亞，非常重視此事，所以特派最新銳的海軍第一艦隊前往視查。視查的結果，這塊浮島滿載著來自黑暗大陸的妖魔鬼怪，一步步地逼近米亞國。但是海軍第一艦隊傳來此項報告之後，便立即和米亞國斷了音訊，從此海軍第一艦隊就好像在世上消失了樣……。

故事就此展開……

在此時，比拉大陸的大都市瑪格利亞，正開始流行著原因不明的腦病，而這種病的症狀，一患上病就會一直昏迷不醒，而後最終終於導致死亡。一聽到此項消息的夢師婷婷，意識到治療腦病乃是夢師的職責，就飛快地邀約里安出發前往瑪格利亞。但在途中卻遭遇了多重的困難，譬如前往格利亞的火車站，突遭軍隊襲擊，

在陸路無法通行之下，轉由海路前往，不料好不容易上了貨物船歐陸卡號，卻又遭國語不明的軍艦襲擊。爾歐陸卡號平安的逃了出來，但婷婷和里安總覺得軍艦好像是衝著他們來的，到底是為了什麼呢？……。

後來里安和婷婷兩人又繼續乘坐歐陸卡號，一路朝著瑪格利亞前進。風瀾偏連連夜雨，此時又遭

海賊來襲，於是婷婷和里安決定幫助歐陸卡號來消滅這些海賊。兩人便偷偷地潛入賊船，順利地消滅了海賊，並從海賊頭目處

，救出一位年輕貌美的姑娘以及一位少女，和探聽到當初襲擊歐陸卡號的是德萊海軍艦隊，但是德萊海軍艦隊為何要攻擊婷



劇情豐富的人物對話

姆和里安他們呢？……。

聽了夏莉妮一番話後，婷婷就非常生氣的反駁。「我真的很呀！不相信的話，那就以治療卡蒂的睡病來證明給你看。」結果夏莉妮又攔了婷婷，並說她是「外行」，後來婷婷實在氣不過「外行」這兩個字，所以乘夏莉妮休息之時，不顧夏莉妮的反對，決定私自進入少女卡蒂的夢中，為她治療睡病，以出這口氣。之後里安也決定和婷婷一起進入夢中，雖然里安沒有夢師資格，但因為他是絕對神當中的一位，所以進入夢中這件事，對他來說，簡直易如反掌。在介紹夢中世界的同時，我們也來瞭解一下現實世界的時代背景。現實世界正處於產業革命的萌芽期，什麼是產業革命呢？簡單的說，就是指蒸氣機關的發明及普及，進而爆發性的提高人類的生產力和輸送力的革命，因此隨著劇的進行，不只是機關車、蒸氣船，還有飛行船、戰車都會陸續登場，另外產業革命時期，也可視為帝國主義的勃興期，所以這個時代，也是各國在軍事上和外交上相互競爭的時代，隨著劇情的發展，將有各國軍隊陸續登場，興起各種事件的頻頭。和這樣的一個現實世界完全無關的夢中世界，這裏完全是一個不可思議、幻想的奇異世界！婷婷和里安進入卡蒂的夢中之後，里安的裝扮竟然改變了，以身穿刺繡式的鎧甲和手執著劍的姿態出現，婷婷面對滿頭霧水的里安向他解釋著。「進入夢中的人，一般都是以夢中登場人物當中，最接近角度的姿態出現。我想，

那個女孩可能是作勇者之夢吧！所以你就變成這樣了。」聽完婷婷的說明後，里安就放下心，還覺得這勇者裝扮蠻適合自己。在一個實實武器的森林裏，聳立著一座神殿，而周圍圍著一群臉色沉重的人們，一間之下，才知他們的小孩都被抓走，然後關在神殿裏，里安兩人就決定幫他們救出小孩，所以毅然決然地進入了神殿中。神殿的入口處，有一位像木頭人似的祭司守著，問她話也不回答，所以沒辦法只好往裏面走了進去，到盡頭時看到了一面黑色的鏡子，旁邊有怪物走來走去，而且鏡了前面，出現了夏莉妮，但是夏莉妮並不記得里安兩人，大概是因為她不是由外面進到夢中的，而是以夢中世界中的角色登場，據她說，她也是為了救小孩而來到了這裏，但是卻無法到鏡了的那邊去，所以她就先退了回去，之後，里安兩人也試著進去，結果還是不行。所以里安兩人就決定暫時回頭，這時來到神殿的出口，看到祭司正在和夏莉妮說話，且像是說著，如果沒有辦法進到鏡子裏面，就無法救出小孩們。夏莉妮走了之後，我們就向祭司詢問詳情，這次祭司就開口說話了。她的名字叫查蒂·愛瑪，聽她說，整件事起因是因為火神利浦拉突然發狂似的失去了控制，所以這世界因此變成了魔獸充斥的世界，而且抓走小孩子也是利浦拉所為。聽了祭司一席話，終於知道原因是出在利浦拉，只要打倒利浦拉的話，就能治好睡病囉！然後他們又問夏莉妮有關神殿內的事情，



根據她的說法，如果想要通過黑色鏡子，就必須把精神集中起來，但是因周圍有魔獸鬧騰，所以根本無法集中精神。一知道原因之後的里安兩人，再回到神殿中黑色鏡子的地方，打倒魔獸後，走到鏡了前面，接著就到鏡了的另一邊了。鏡了的另一邊是迷宮，里安兩人很順利的出了迷宮，進到神殿的最裏面後，遇到了利浦拉。利浦拉說著。「聽到這裏面來的人，你可算第一個吧！萬仲克」好像萬仲克指的就是里安，所以里安就暫時以萬仲克的身份聽著利浦拉說，而此時利浦拉也自顧自的說了起來，但是，在這劇中裏，婷婷

好像並不存在似的，因為無論怎麼對利浦拉喊話，利浦拉一點都不理睬她。利浦拉和里安說著就離開了戰鬥，這時，如果使用對付老大的武器項目，就可輕易除掉利浦拉眼中就只有里安存在而已。所以以里安為餌，然後婷婷展開攻擊，就可解決掉他了。將利浦拉打倒，救出小孩之後，里安和婷婷也從夢中醒了過來，接下來一直查察著的少女也醒了過來，整個治療總算是大功告成。此時船也快速抵達瑪利亞了。到達瑪利亞之後，里安、婷婷又將會遇到什麼樣的追殺、怎麼樣解開呢？「阿曼尼師傅說」將為你揭曉謎底。

98改版遊戲，保證美不勝收



這是 賽由日本 NEC 98 移植至 IBM PC 並且中文化的遊戲。本遊戲在日本曾登上 TOP10 週數周之久，不管畫面、人物設定、戰鬥變化及劇

情衝擊力等；都算是創新的設計。RPG 的瘋狂玩家们切勿錯過國內所引進層次最高的角色扮演遊戲。對於喜歡具有豐富故事背景之遊戲的玩家，更是一款不得多得的傑作。預計 4 月份由國內著名的天堂遊戲訊改版製作，子公司—快樂天堂發行，敬請各位玩家耐心等待。

[註：本畫圖文由天堂鳥提供]



特勤機甲隊2

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
戰略	未定	7月	未定
製作公司	出版公司	預定售價	
工畫堂	華義國際	未定	

美少女戰線再出發……

不知各位是否還記得在「歐姆尼惑星」上英勇對抗地球聯邦政府的重裝美少女部隊？沒錯，就是隸屬於歐姆尼獨立政府軍的第三戰鬥大隊——「特勤機甲隊」！公元 2535 年，為解決人口問題而意圖強行收復殖民惑星歐姆尼的地球聯邦軍，不惜派出了大量聯邦部隊在歐姆尼惑星上發動了頗具規模的地面戰爭，這場戰爭最後在這群重裝美少女部隊的英勇抵抗之下，迫使地球聯邦軍節節敗退，而不得不與歐姆尼政府簽定了和平條約，結束了這場戰爭。

話雖如此，但是一紙薄薄的合約能代表和平真正的來臨嗎？地球上的生存環境每況愈下，聯邦政府在無力挽回的情況下，終於再度將解決方法指向歐姆尼惑星——這片唯能讓地球上人民生存下去的綠色大地，而違背了當年所簽定的和平條約……

繼 94 年相當受到好評的「特勤機甲隊」之後，華義國際再度引發了這場毀天滅地的星际戰爭，為您推出這部續作——「特勤機甲隊 2——威力娃娃」！

在當年的戰火平息了之後，歐姆尼軍方為了增強國防力量，決定開發一系列完全以戰鬥為主的重裝強襲機動步兵，並且提升空中作戰能力。經過了長時間的整備，終於在簽署停戰協定的四年後，成立了一支特種機動裝甲戰隊——117 特務大隊。

這支部隊不接受歐姆尼軍方任何單位的管轄，完全自行作戰的神

秘部隊，不但擁有一套獨立的指揮系統，且配備了各型威力驚人的特殊兵器當然裝甲也做了相當改進，新部隊的主力裝甲機種為 X4 裝甲步兵、S4-C 強襲型裝甲、X4-R 偵搜型裝甲。除了地面武器之外，這支特務大隊還配備了歐姆尼軍方的最新武器，神號「裝甲開殼手」的空中殺手——裝甲獵殺型快速直升機。

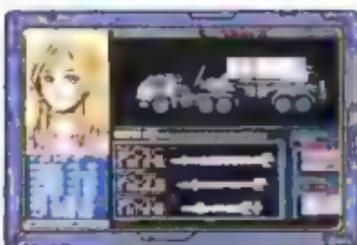
為了能夠完全駕御這些新式武器，並能夠主動出擊，掌握戰場狀況，軍方找到了部份當年第一勤務大隊（特勤機甲隊）的隊員，並增加了六名新隊員：亞瑟、米諾、郭依絲、萊西德、瑪可、畢森……等。當然，這支特務大隊維持了原有的傳統，全部成員仍舊以未滿 20 歲的美少女殺手來擔任。

說了這麼多背景資料，實際上的改變有多少呢？

首先，這回玩家可以自行擬定作戰計畫，空降部隊、砲援部隊、主力部隊、支援部隊等等的兵力分配，以及各部隊投入戰場的時機，玩家必須自行分析判斷，如此一來除了一代中駕駛員與配備武器的測定之外，玩家的負擔增加相當多，不過既然是獨立部隊，當然就得自行設定計畫，並承擔後果。

另外，在實戰上由於兵器已有新的發展，所以運用方式應斟酌調整，打擊設定方面由損傷百分比的方式改成受創部位的方式，而操作界面的調整玩家一眼可見不再多言。

想來這款遊戲可以為您帶來不少樂趣，當然，在這個保地球及歐姆尼人民生死存亡的戰爭中，只有你才能寫下決定性的一筆。



魔法公主大冒險

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
RPG	未定	84年4月中旬	未定
製作公司	出版公司	預定售價	
廣播資訊	未定	未定	



「魔法公主大冒險」的女主角是一位美麗又善良、表情豐富、活潑的女孩了。為了從事魔法修行將要出發去尋找六本魔法經典與無數財寶的下落，她所要探索的是一個充滿各式迷宮、洞穴與機

關的世界，這些機關在開發人員精心設計之下，將帶給玩家一趨充滿了各式驚奇與發現的冒險之旅。而在這冒險的旅途上，玩家将所預到的將不再是那些兇惡、恐怖的各式妖怪，而是許多萌形可愛、古怪

搞笑的敵人，配上幽默風趣的對白之後，即將引爆十足的爆笑威力。

在以往，只要一提到RPG遊戲總不免令人聯想到刀啊、劍啊、魔法啊、冒險者啊種種，還有與黑暗大魔王之間永不安協

的對抗，無止盡的屠殺，但是，在廣播資訊這次的「魔法公主大冒險」之中，這種打打殺殺的血腥場面將不再出現，取而代之的是，無限歡樂與爆笑十足的新式RPG風格。

不同的角色扮演遊戲 讓你玩得更開心



關於一般RPG遊戲中不可或缺的戰鬥部份，遊戲在戰鬥之中您將不再見到血肉橫飛的屠殺場面而面容猙獰的魔了與怪物，取而代之的是設定精密的魔法戰鬥系統與表情無辜的敵人。由於前而提到主角外出冒險的目的是要搜尋六部古代的魔法典籍，所以每當您在迷宮之中取得一籍咒文時，就能擁有新的魔法可以使用。在遊戲中每一個敵人都都有自己的屬性，想要以魔法攻擊，便要使用能夠克制其屬性的咒文。敵人的表情十分豐富，隨著屬性的不同，被不同的咒文攻擊後會出現不同的結果，比方說用水的咒文將某個敵人淋濕後，再召喚冷風吹

襲，您將會看見敵人被冰凍起來。

在傳統RPG中的等級提昇制在「魔法公主大冒險」中也被取消了，取而代之的是各種咒文的「熟練度」，當玩家在使用某一種咒文成功的次數到達某一水準的時候，該咒文的攻擊能力將向上提昇一級，而玩家此方面的能力也就更強了。在遊戲中共有風、土、水、火、光、闇等六種魔法系統，集合成六本魔法書，分別埋藏在八座龐大、複雜且充滿機關的迷宮中，當然也安排許許多多的道具與財寶，等著玩家運用智慧將之一發掘！

遊戲的主人翁「魔法公主」是一個對甜食著迷

各種可憐又滑稽的怪



的女孩，所以存她的包包中，帶著吃不完的蛋糕、巧克力糖與小熊餅乾……，問題是：她經常肚子餓，所以玩家得不停的尋找寶箱裡的零嘴，好提供她繼續前進的動力。

全新設計的「歌劇式」劇情表現手法與城鎮介面，將遊戲中所有的故事都一一搬上舞台來演出，當玩家坐在電腦螢幕前看台上小娃娃們賣力的表演

各種魔法攻擊畫面



配上各種有趣的旁白，那種氣氛令玩家感覺到自己彷彿正置身在劇院中欣賞一部精緻的舞台劇一般。

永遠探索不完的神秘、永遠發掘不完的祕寶、永遠解不完的謎題與永遠笑不完的劇情，是這款遊戲充滿信心的承諾，廣播資訊將於4月中推出的「魔法公主大冒險」，相信將會帶給您全新感受。



天下無敵

編導：劉、韓作
製作：李：1000

出版公司：歡樂盒
發售日期：四月下旬



這款遊戲可能是歡樂盒的春節獻禮，毫無疑問的這是再標準不過的快打遊戲了，據稱這款遊戲與戰虎的製作模式甚為接近，都是由臺灣與韓國聯合製作，記得以前網路上曾出現韓國製的快打SW，當時得到不少玩家的讚賞，現在這款快打想來也有相當的水準吧！

天下無敵的遊戲中總共提供玩家八位角色進行遊戲，這些角色各具風格，還有不少強的動靜畫在角色出場前後 SHOW 給玩家欣賞，遊戲中各角色也有不同的招式相生相剋，聰明的電腦會伺機攻擊，玩家一不小心就會被打得滿地找牙了。
當然，整日與電腦對

打終究有不足的遺憾，所以遊戲中也提供兩人同玩的遊戲，各位不妨先偷偷練好各招密技，再找你最看不順眼的傢伙對戰，雖不能真正打他一頓，倒也略減心頭之恨了。

這款遊戲預計四月中旬推出，玩家必須有 386 以上的機器與 2MB 的記憶體，還有 10MB 的硬碟空間，附帶一碟，天下無敵支援 MT 32 耶！



戰虎之沙漠行動

編導：劉、韓作
製作：李：1000

出版公司：歡樂盒
發售日期：三月末

你懂正統坦克模擬遊戲太繁雜嗎？你羨慕大型電玩的坦克射擊遊戲嗎？現在你可以有更好的選擇啦！臺灣、韓國兩地聯手製作的坦克射擊模擬遊戲「戰虎」，為你帶來不同的感受。

戰虎由歡樂盒公司臺灣、韓國分公司聯手製作，玩者將可以在沙場上駕駛心愛的坦克車衝鋒陷陣，面對敵方大量的坦克、碉堡、裝甲車輛，甚至是攻擊直升機，你決不是孤軍的一人，適時呼叫空中支援，小心掩護隊友前進

，將是你二十餘場戰役中求生的不二法門。

遊戲中最大的特色就是玩家可以輕鬆享受馳騁沙場與獵殺目標的樂趣，適度簡化之後的操作使玩家不須為繁瑣的雜物分心，只需專注於操作砲臺方向以及坦克前進，而中文訊息的設計更是相當適合「語言障礙」的玩家，總之，整體上完全以娛樂為導向的設計應該是相當貼心的。

這款遊戲目前已進入完工階段，預計四月初發行，玩家只要備妥 386 SX



以上的電腦，2MB RAM 以及區區五百元就可以享受到它！





黃飛鴻之鐵雞鬥蜈蚣

類別：動作
導演：李連杰

出版公司：歡樂盒
發售日期：五月下旬

最近幾年「黃飛鴻」這個名字忽然紅起來了，不但拍成電影、連續劇、短劇，還會兒屈然攻向電腦螢幕呢？

據稱歷史上真有黃飛鴻這個人，他的飛鴻二字取自「飛鴻踏雪泥」一句，當然這不是重點，重點是歡樂盒這次推出的黃飛鴻可不是隨隨便便的黃飛鴻，他可是李連杰版的黃飛鴻，大家可知單單李連杰這「字」就值多少錢嗎？

從照片上各位應該可以看出來這款遊戲是橫向捲軸的動作格鬥遊戲，玩

家將控制主角黃飛鴻穿過布滿敵人的街頭巷尾，並打倒各關魔頭，完成為民除害的工作。

這款遊戲目前預計推出光碟版與磁片版兩種，光碟版上將會有鐵雞鬥蜈蚣的部份劇情，磁片版則佈有遊戲本體，玩家可以依各自需要做選擇，為了順暢的進行遊戲，玩家必須備有 386SX 以上的機器與 2MB 的 RAM，遊戲並支援搖桿與 GM，此外，這款遊戲並非「合作」產品，而是道道地地的 MIT 喔！



機甲神戰

類別：射擊
導演：13MB

出版公司：歡樂盒
發售日期：五月下旬

你期望在 PC 上玩到動作順暢、畫面華麗的捲軸遊戲嗎？別心急，它快出現了。

歡樂盒公司繼黃飛鴻、戰虎、天下無敵之後，將推出以下這款機器人捲軸動作遊戲，據稱本遊戲是由臺灣、日本合作的產品，在日本已經上市，如

果一切順利的話，臺灣的玩家預計於五月中就可以與這款遊戲見面了。

遊戲中玩家将操作機器人，在螢幕上的橫向捲軸通道中進行戰鬥，由於角色設計頗大，所以視覺效果甚佳，螢幕上大約可容下兩個通道的高度，這樣一來對同時出現的角色



數也稍有限制，降低了硬體方面的負荷，遊戲的順暢度也得以提昇。

如歡樂盒其他遊戲，這款軟體的訴求重心理

是以簡單、易操作、娛樂取向為主，相信玩者可以很快的進入狀況，盡情享受這款遊戲所帶來的樂

新片動向

提供國內出片

四月份

- 2日 ●光明聖使團 (天堂鳥)
類型 策略 售價 720元
- 6日 ●凱得美國聯機94 (軟體世界)
類型 運動 售價 500元
●模擬城市 2000 資料片開發都會黨 (電腦休閒世界)
類型 模擬 售價 380元
- 2日 ●銀河帝國大決戰豪華版全集 CD版 (軟體世界)
類型 戰略 售價 500元
- 19日 ●奇妙大百科? (軟體世界)
類型 益智 售價 460元
- 26日 ●鬼屋魔影 3 中文 CD版 (電腦休閒世界)
類型 冒險動作 售價 1000元
- 上旬 ●轉校生 (天堂鳥)
類型 養成策略 售價 未定
●世紀末商業革命 (光碟)
類型 策略 售價 未定
●古大陸傳說 (松崗)
類型 RPG 售價 未定
●太空警署 (松崗)
類型 RPG 售價 未定
●大競技場 CD版 (第三波)
類型 射擊 售價 1111元
●空戰英雄經典系列 CD版 (第三波)
類型 模擬 售價 未定
●異星特警 CD版 (第三波)
類型 射擊 售價 980元
●雷納頓賽車 CD版 (第二波)
類型 模擬 售價 580元
●大君主戰役 CD版 (第三波)
類型 模擬 售價 980元
- 中旬 ●魅惑天使 (天堂鳥)
類型 RPG 售價 未定
●突擊 美少女 (精訊)
類型 動作 售價 未定
●遊戲修改大師 (精訊)
類型 工具 售價 420元
●小沙彌 (趣克豆)
類型 動作 售價 未定
●飛虎戰將 (第三波)
類型 模擬 售價 580元

- 夢魔 (第二波)
類型 冒險 售價 580元
- 太空小英雄 CD版 (第三波)
類型 益智 售價 未定
- 太空大富翁 CD版 (第二波)
類型 益智 售價 未定
- 美國內戰 CD版 (第三波)
類型 戰略 售價 未定
- 魔界之泉 (華航)
類型 RPG 售價 600元
- 龍騎士III (豐波)
類型 RPG 售價 650元
- 武將爭霸 2CD版 (無貓)
類型 動作 售價 880元
- 魔法公主大冒險 (龍精)
類型 RPG 售價 560元
- 下旬 ●逆玉王 (天堂鳥)
類型 冒險 售價 未定
●阿曼尼斯傳說III (天堂鳥)
類型 RPG 售價 未定
●移民計劃 (光碟)
類型 策略 售價 未定
●飛虎戰將 CD版 (第三波)
類型 模擬 售價 780元
●夢幻CD版 (第三波)
類型 冒險 售價 760元
●天下無敵 (歡樂盒)
類型 格鬥動作 售價 未定
●機甲戰神 (歡樂盒)
類型 動作 售價 未定
未定 ●仙劍奇俠傳 (大宇)
類型 RPG 售價 660元

五月份

- 3日 ●死亡之門 CD版 (軟體世界)
類型 冒險 售價 800元
- 10日 ●諾曼第登陸 (軟體世界)
類型 戰略 售價 540元
- 17日 ●機甲神兵系列--大陸技壇 (軟體世界)
類型 動作 售價 420元
- 24日 ●阿拉丁傳奇 (軟體世界)
類型 RPG 售價 540元
- 31日 ●卡通快打 (軟體世界)
類型 動作 售價 240元
●模擬城市 2000 中文 CD版

(電腦休閒世界)

- 類型 模擬 售價 800元
- 上旬 ●決戰保齡球 (七賢)
類型 運動 售價 未定
●女子高校日記 (天堂鳥)
類型 養成策略 售價 未定
●異星突擊 (龍精)
類型 冒險策略 售價 未定
●幽遠天謎 (松崗)
類型 人物冒險 售價 未定
●臥龍傳 (松崗)
類型 戰略模擬 售價 未定
- 中旬 ●超少女少女 (天堂鳥)
類型 養成策略 售價 未定
●絕地 死神之詔 (新藝)
類型 冒險 售價 未定
- 下旬 ●翠華 (華航)
類型 策略 售價 未定
●極品美戰士 (天堂鳥)
類型 益智 售價 未定
●美少女特勤組 (天堂鳥)
類型 RPG 售價 未定
●惡魔的審美 (弘煜)
類型 RPG 售價 未定
●爆笑春秋 (松崗)
類型 益智策略 售價 未定
●魔動王子 (松崗)
類型 動作冒險 售價 未定
●末日都市 (動一番)
類型 RPG 售價 未定
●太陽神殿 (傑克仕)
類型 動作 售價 未定
●黃飛鴻 (歡樂盒)
類型 動作 售價 未定
- 天定 ●王子傳奇 (灌堂)
類型 角色戰略 售價 未定
●少女 夢 天使 (灌堂)
類型 養成策略 售價 未定
●捷神 (精訊)
類型 冒險 售價 未定

六月份

- 上旬 ●魔水晶物語 (天堂鳥)
類型 RPG 售價 未定
●阿達摩衛士 (松崗)
類型 人物冒險 售價 未定

- 中旬
- 魔水晶英雄傳II 《天堂鳥》
 - 類型 RPG 售價 未定
 - 聖少女戰陣2 《華義》
 - 類型 策略 售價 未定
- 下旬
- 科學小飛俠 《天堂鳥》
 - 類型 角色戰略 售價 未定
 - 紅色的誘惑 《天堂鳥》
 - 類型 冒險 售價 未定
 - 區色幻想 《弘煜》
 - 類型 RPG 售價 未定
 - 亞里斯王物語 《松崗》
 - 類型 RPG 售價 未定

七月份

- 上旬
- 魔界聖女傳 《天堂鳥》
 - 類型 冒險 售價 未定
- 中旬
- 無敵幸運星 《天堂鳥》
 - 類型 冒險 售價 未定
 - FAR LAND STORY I 《松崗》
 - 類型 策略角色 售價 未定
 - 特勤機甲隊? 《華義》
 - 類型 策略 售價 未定
- 下旬
- 新世紀與亡史 《天堂鳥》
 - 類型 戰略 售價 未定
- 未定
- 赤日 《世紀鐵橋》
 - 類型 策略 售價 未定
 - 絕地殲將 《金威》
 - 類型 戰略 售價 未定

八月份

- 中旬
- 十二支局 《松崗》
 - 類型 人物冒險 售價 未定
- 未定
- 刀劍決 《花蓮》
 - 類型 戰略 售價 未定
 - 魅力100% 《花蓮》
 - 類型 冒險 售價 未定
 - 死神兵解 《花蓮》
 - 類型 RPG 售價 未定

未 定

- 地魔界 《佳帝安》
- 類型 RPG 售價 未定
- 魔幻世紀錄 《佳帝安》
- 類型 RPG 售價 未定
- 天降 《佳帝安》
- 類型 戰略 售價 未定
- 三國演義II 《軟體世界》
- 類型 策略 售價 未定
- 西楚霸王 《飛艇》
- 類型 RPG 售價 未定
- 格鬥悍將 《飛艇》
- 類型 動作 售價 未定
- 水滸傳 《飛艇》
- 類型 搶軸動作 售價 未定

SCHEDULE

1	SAT	
2	SUN	●光明聖使團
3	MON	
4	TUE	
5	WED	
6	THU	●勁爆英雄傳94 〇橫濱城市 2000 資料片開發部會展
7	FRI	
8	SAT	
9	SUN	
10	MON	
11	TUE	
12	WED	●鑽石帝國大決戰豪華版全場CD版
13	THU	
14	FRI	
15	SAT	
16	SUN	
17	MON	
18	TUE	
19	WED	●奇妙大百科?
20	THU	
21	FRI	
22	SAT	
23	SUN	
24	MON	
25	TUE	
26	WED	●鬼屋魔影3 中文 CD 版
27	THU	
28	FRI	
29	SAT	
30	SUN	

預定

上旬	<ul style="list-style-type: none"> ●精魂生 ●世紀天啓革命 ●古大陸傳說 ●天空島寶藏 ●大羅技境 CD 版 ●空戰英雄精典系列 CD 版 ●異星時鐘 CD 版 ●雲絲頓賽車 CD 版 ●大君主戰役 CD 版 	中旬	<ul style="list-style-type: none"> ●狂怒蒼天俠 ●空擊 美少女 ●遊戲修改大師 ●小少羅 (飛虎戰將) ●魔界之皇 (金夢麗) ●武將爭霸 CD 版 ●太空大富翁 CD 版 ●美國內戰 CD 版 ●魔法公主大冒險 ●龍騎士III 	下旬	<ul style="list-style-type: none"> ●聖工1 ●劍皇之街傳說II ●極品計劃 ●世紀戰將 CD 版 ●夢魘 CD 版 ●天下兵燹 ●機甲戰神
----	---	----	--	----	--

遊戲衛星台

截自 2 月 21 日至 3 月 20 日

精靈幻境



本遊戲的風格與風評不差的「天使帝國」相仿，故事敘述從魔界第二次行動中，主角因時空交錯而捲入一場是非難分的漩渦中。若要了解幕後隱藏之真相，玩家必須通過 30 個程度不同關卡的考驗才能剷惡全盤。

- 記憶體 640KB
- 音效 A/S
- 顯示 V
- 類型 戰略
- 發行 磁片版
- 售價 510 元



金鷹快打



對喜歡看武俠小說的讀者而言，金庸的作品無疑的皆是經典創作。還會兒，其筆下各具代表性的人物都在遊戲中到齊了。你熟悉的郭靖、楊過、韋小寶等 13 名武林高手，將各自施展看家本領，為這場跨時空的武鬥大會做最賣力的演出。

- 記憶體 2MB
- 音效 A/S
- 顯示 V
- 類型 動作
- 發行 磁片版
- 售價 480 元



尋寶特攻隊

DIGGERS



時 尋寶動作是本遊戲的兩大要素，在滿佈寶石的扎爾格項上，玩家可以從四大族群挑選其一，並組成五人小組任意到 33 個充滿危險和財富的礦區進行探掘。但要注意的是礦區內通常危機四伏，不小心可能會落得「人財兩失」的下場。

- 記憶體 1MB
- 音效 S
- 顯示 V
- 類型 動作戰略
- 發行 磁片版 / 光碟版
- 售價 400 元 / 500 元



永恒之門



為 精采作品，遊戲中的冒險隊伍可從前作等待這一代，繼續探險更新的旅程與任務。五人組成的隊伍中，玩家除了可以選擇保羅、人類及精靈外，更有新加入的半獸人與蜥蜴人等新角色。

- 記憶體 4MB
- 音效 S
- 顯示 V
- 類型 角色扮演
- 發行 磁片版
- 售價 500 元



最長的一日

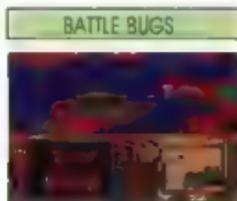


歷 史上著名的戰役，將完整地以遊戲再次重現。由 1994 年 6 月 6 日開始，在不到 9 小時的時間裡，玩家可以選擇同盟國或軸心國部隊，在西歐戰場進行第二次世界大戰。從諾曼第登陸到攻佔柏林，你有能力改變歷史嗎？

- 記憶體 640KB
- 音效 A/S
- 顯示 V
- 類型 戰略
- 發行 磁片版
- 售價 540 元



昆蟲大戰



人的世界會發生戰爭；昆蟲的世界同樣也會。Sierra 出品的「昆蟲大戰」即是以昆蟲世界的戰爭為主題的戰略遊戲。包括螞蟻、蜘蛛等等 22 種各具不同能力的小蟲，將為搶奪、快樂等美味的食物發動戰役，身為指揮官的你該如何讓它們贏得勝利呢？

- 記憶體 2MB
- 音效 A/S/P
- 顯示 V/SV
- 類型 戰略
- 發行 磁片版
- 售價 460 元



格相當類似「文明」的中文策略遊戲，玩家将扮演一國之君的角色，從事科技研發、擴張領



L、關聖建築等各類建因與非的人小諸事。建立個歷粹萬代，屬於自己的不滅王朝。

■記憶體	4MB
■音效	A/S
■顯示	V
■類型	策略
■發行	磁片版
■售價	660元



一款以培養明星為主的策略遊戲，玩家扮演「納麗之步神紀公司」的負責人，對旗下所屬的男女新人施以各種訓練，讓他們成為演員、歌星、模特兒這三顆明星，以奪得「金像獎」、「金曲獎」、「最佳模特兒」三項大獎，完成老板的條件。

■記憶體	640KB
■音效	A/S
■顯示	V
■類型	策略養成
■發行	磁片版
■售價	600元



遊戲玩法延續自該出品公司的前作「禁忌遊戲」，但續篇「禁忌遊戲」卻在介面做了大幅的改變，加上使用 MOD 配樂和純手繪的美少女畫面

，玩家在解救五位少女的過程中，還可“聲色並收”。

■記憶體	4MB
■音效	S
■顯示	V
■類型	動作解謎
■發行	磁片版
■售價	490元



印 象中的神探福爾摩斯，總是能利用任何蛛絲馬跡，追查出來案的罪犯。現在你要扮演的即是這位大名鼎鼎的神探，在學生醫生的協助下，進行命案的搜查，將作案手法殘酷無比的開膛手傑克繩之以法。

■記憶體	1MB
■音效	A/S/M
■顯示	V
■類型	冒險
■發行	光碟版
■售價	540元

BATTLE ISLE 2200



一套相當標準的科幻戰爭遊戲，遊戲中提供完整的線上資料查詢，每種武器都有立體動畫式的展示效果。而且超過 50 種不同的陸海空部隊，在對戰時也都有亮麗的動畫表現。

■記憶體	4MB
■音效	A/S/M
■顯示	V
■類型	策略
■發行	光碟版
■售價	800元

運輸大亨



由 MIRCOPROSE 出品的 幕經營類策略遊戲，架構良好的運輸網，並將物資、人員藉由各類交通工具運往所需之地，是遊戲中主要的工作。打敗競爭對手，建立自己的運輸帝國是遊戲的最終目的。

■記憶體	4MB
■音效	S/P/M/G
■顯示	SV
■類型	策略
■發行	光碟版
■售價	780元

星戰風雲



星 戰以美克一個傳統式的策略遊戲，整個遊戲透過一個叫 Executrin 2000 的終端機來進行戰爭、情報的收集、補源的開採和科技的研發等。最終的目的就是保衛你所主宰的星球，免受侵略的命運。

■記憶體	1MB
■音效	A/S
■顯示	V
■類型	策略
■發行	光碟版
■售價	480元

WOMEN IN THE DARK 2

由 INFOGRAM 出品的 鬼屋魔影 2 是一款動作冒險遊戲，為探險島瑞

福爾摩斯探案中文版

狂島浴血



絲，康比踏入了人稱「地獄廚房」的深宅大院，進行除魔的老工作。但一代較為特殊的是，隨著劇情的發展玩家將可扮演比和葛瑞絲一類角色。

- 記憶體 2MB
- 音效 S/B
- 顯示 V
- 類型 動作冒險
- 發行 光碟版
- 售價 660元

AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET



以美國提康德洛加級巡洋艦，也就是俗稱的「新超級巡洋艦」為主角的海戰模擬遊戲。遊戲包含 80 年代到今日的現代海戰；福克蘭島、波斯灣、沙漠風暴、利比亞……等著名戰役以及訓練任務皆是遊戲中精彩的内容。

- 記憶體 4MB
- 音效 S
- 顯示 V/SV
- 類型 模擬
- 發行 光碟版
- 售價 578元

DRAGON LORE



遊 戲型態兼有角色扮演和冒險解謎之成份，

為一 3D 立體模式之遊戲，故事描述遺滅國之王子，由老僕扶養成人後，再度挑戰邪惡成為劍客。遊戲之語音，經過國內影視名人配音後，頗有搞笑的心味。

- 記憶體 4MB
- 音效 S/P
- 顯示 V
- 類型 傳奇冒險
- 發行 光碟版
- 售價 1275元

HARDBALL 4



ACCOLDE 的規則自由，遊戲具有多種賽程可供玩家選擇。完整囊括 28 個美國職棒大聯盟隊伍，700 多位球員的音聲和屬性皆盡收遊戲之中，透過 SVGA 的繪畫畫面與球員完美的動作表現，玩遊戲就好像在看電視實況轉播。

- 記憶體 4MB
- 音效 A/S/P/M
- 顯示 V/SV
- 類型 運動
- 發行 光碟版
- 售價 800元

CYBERIA



結合動作、冒險、解謎和一種類型的遊戲，主角是個名喚 Zak 的 Cracker。因某次案件失風被捕，落入自由世界同盟手中，為了免除接受死

刑，Zak 被迫前往西伯利亞荒原進行一項秘密任務

- 記憶體 4MB
- 音效 S
- 顯示 V
- 類型 動作冒險
- 發行 光碟版
- 售價 840元

RISE OF THE ROBOTS



套畫面精美的機械人格鬥遊戲，SVGA 的圖形看起來非常的細膩。遊戲中的七位角色其造型都設計的相當不錯，動作也會流暢的。但可惜的是在角色的總招與操作上有些小瑕疵。

- 記憶體 4MB
- 音效 S
- 顯示 V
- 類型 動作
- 發行 光碟版
- 售價 1200元

WARCRAFT



風格與世所罕見一段時間間的「沙丘魔堡 II」，是 1995 年中 1 世紀為首創的戰略遊戲，玩家可選擇扮演人類或半獸人進行一場一場的任務。即時性的遊戲方式，讓人有宛如置身其中的快感。

- 記憶體 4MB
- 音效 S
- 顯示 V
- 類型 戰略
- 發行 原裝光碟版
- 售價 1500元



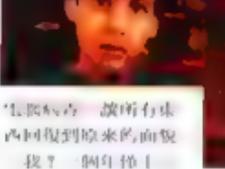
/ 黃俊銘

瘋狂博物館

在 網路無遠弗屆的今日，「秀才不出門，能知天下事」已有另一番新的詮釋。今晚我對倒又連線到市立博物館看看有沒有什麼新的線上遊戲。

機器人 Mick 出現於螢幕上，但看來似乎有緊急的事情要告訴我。經過他「氣上我上氣」的描述，我大致了解了情況——原來在萌除了博物館史新全部系統改成的自由動化之時，不慎有電腦病毒入侵了系統，造成整個博物館異狀頻仍，有些隱設晶片已動了起來，有些個頭失去了原來井然有序的陳設。

Mick 告訴我，只有我才能解除目前博物館的危機，消除



生個病毒，讓所有東西回復到原來的面貌。我？一個年僅十

歲的小男孩？但是我忽然想起，Mick 是個被設計成只說實話的機器人，如果他說我是最高選擇的人選，應該是錯不了。

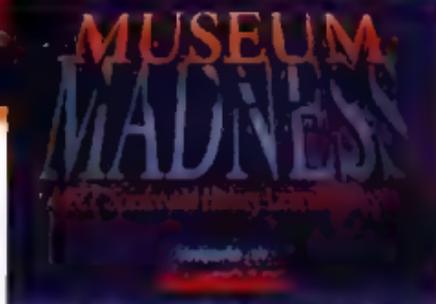
眼看著 Mick 逐漸失去動力，我選擇拿起內含他 down



load (傳送) 給我重要資料的晶片，藉以前往博物館的後路。

這個由 Novatrade 設計的老舊遊戲，是個目前深受製作組讚許的好遊戲。在破解了一些謎題，完成入場證 (的拿回後 (提示：可按 ESC 直接完成解謎)，便正式進入遊戲。的。本遊戲共有 25 關，每關又有數個小關不等。總共有 25 個關卡。

萌除了轟動一時的「駭版之轉轉」(The In



credible Machine) 和「百戰百勝」(Lemmings)，玩久了會讓人有單調枯燥、變化不多的缺點。本遊戲絕對不會讓玩家有牛軋糖的感覺，因為遊戲的內容實在是五花八門，無所不包。上至人文、下至地理，舉凡地理、歷史、物理、化學、拼圖、邏輯、生物、環保、航宇學、風能、機械、空間概念……遊戲都包括在本遊戲的詞彙中。

在某些場景，你必須走迷宮；在某些場景，突然又變成了益智遊戲——收集某物品，用在適當的時機，有些需要特別精確的設定與幾何需要的或體動力學相關資料，也必須依賴他們實驗出最佳的觀察角度。突然之間，你又必須顛覆所有身外之物在五月花號，並在碼頭仔細從該中分辨那艘不是假船。

沒有美國歷史的知識，你將無法通過海關人員的盤問，沒有足夠的科學知識，你也將無法解除每個都市中的氣污染或解謎題。總之，本遊戲的內容豐富，絕對是百玩不厭。

圖形方面表現並不是很出色，但遊戲中的人物和物品比例都相當的大，絕對不會讓玩家有看久了眼睛酸痛的現象。新書的表現相當的多，在完成關卡後，都會有一段動盪「獎賞」玩家。

音樂則不令人感冒，音效也頗具震撼性。遊戲進行的過程中，Mick 會一直陪伴著主角，隨時可以為它詢問本局的目標所在，以及目前該往哪邊去。

最後再一提的是，本遊戲將「寓教于樂」的精神發揮到了極點，有許多的訊息與對話，甚至包括了豐富的知識與所須的關鍵，絕對是「寓教于樂」的好遊戲。



喜愛益智遊戲的您，絕對不能錯過這個佳作！



相 在大多數「星際大戰」的玩家，都還記得十幾年前「星際大戰」電影剛推出時，所引起的極大震撼吧！當數年前原本製作電影為主的 Lucas 公司跨入遊戲界之後，便陸續推出了模擬飛行射擊型態的「X-Wing」及「Tie Fighter」系列，融合飛行、射擊及動作的「Rebel Assault」，甚至還有以「星際大戰」的銀幕化過程式等，使得熱愛「星際大戰」的玩家們人呼道謝不已。在當今的遊戲中，要說起最熱門的，應該是以「Doom Like」的 3D 立體第一人稱視角的動作射擊遊戲，所以 Lucas 也以「星際大戰」為題材，推出了同樣型態的「死星戰將」(Dark Force)，期望能再創出一股風潮。

深入敵陣的超級英雄

在遊戲當中，你所扮演的不再是駕駛 X-Wing 的空戰英雄，而是轉服情報單位，成為一位特異的探員了。為了打倒帝國，你必須深入帝國基地的各個角落，執行各種艱辛的任務，該攻擊那不能夠強入的帝國對抗。雖然帝國也不是好惹的，不僅總部都可以見到穿著白色盔甲的「帝國士兵」，就連

▶ 任務簡報的內容及目的



◀ 可選擇所進行過的任意關卡

一些軍官級的人員，異星人或是機器人也紛紛出場了；他們只有一個簡單的門的：見到入侵者，格殺勿論。在遊戲開始時，會根據任務的不同而出現段動畫，然後你會收到相關的任務簡報，提示你的任務內容及目的，接下來人字驅使會將你送到指定地點，以便讓你開始執行任務。

華麗流暢的進行畫面



華麗流暢的

進行畫面

配合極佳語音效果
的動畫場景

在寬闊的大容量之下，來自「死星戰將」能夠以龐大的資料量，營造出浩大的地形甚及複雜的地形地物。與「毀滅戰士」比起來，「死星戰將」不僅也擁有頗為流暢的畫面，還可以做些特殊的動作，如跳起、趴下前進、抬頭仰望或低頭俯視等。一般來說，像「網路奇兵」等的擁有這些較複雜的動作之相似類型遊戲，如果敵人的位置比的高一些或低一些的話，你得改變視角的高度才能夠擊中敵人，但是在「死星戰將」中，你只要和「毀滅戰士」一樣，只要在水生位置對準敵人，武器便會自動將敵人所在射擊，簡化了不少射擊的麻煩。除此之外，「死星戰將」中也有水流的设计，只要你位於流動的水中，便會被水流所帶動，而「跟順水流的快慢」你所移動的速度也會不同哦！

死星戰將

兇悍的帝國軍隊及機關陷阱

在「死星戰將」中的敵人，不僅有大家所熟悉的白色盔甲士兵、帝國軍官外，還有會自動攻擊入侵者的機雷守衛、防禦系統，或者是能夠手榴彈的眼星人，持巨斧的獸頭士兵，甚至還有棲息在地下水道中的怪物，以及可怕的巨龍等。這些敵人有的會以一般的雷射槍攻擊，有的則會衝過來近戰襲擊；到了最後幾個關卡時，還有生化金屬人及巨大的飛行重裝兵會出來哦！與「毀滅戰士」比起來的話，「死星戰將」的敵人不作更多又變態，而且在機關陷阱的佈置上也更為複雜：有高速捲動的轉輪帶、整個房間的下壓機關、會反射雷射光的特殊牆等，使得遊戲的難度人為提高。



各種難纏的
帝國勢力及怪物

各式各樣的武器裝備



◀ 所有武器的
繪料



▶ 夜視鏡的特
殊效果

為了對抗如潮水般湧入的帝國勢力，精良的武器裝備是不可缺少的。在遊戲一開始時，你只有把不太樣的雷射手槍，不過在途中你可以找到各種強力的武器裝備，增強自身的威力。在「死星戰將」中，一共有九種不同用途的武器，而有些武器還能夠以不同的方式使用；而且在拿到增強武器的物品時，還可以改變武器的使用方式，使其射速變快，可以實際上一共有多達二十種的武器攻擊方式。這在目前這類型的遊戲中，可說是數量最多了。武器除了雷射手槍外，還有雷射步槍、手榴彈地雷、近戰劍等，其中手榴彈不僅可說威力超強，也可以在滾動一段時間後才爆炸，而且隨著按著雷射鏡的時間長短，丟出的距離也會有所不同哦！另外遊戲中也有不少特殊裝備，像是防毒靴、夜視鏡及防毒面具等，使得任務的進行能夠更加地順利。有了這些武器及配備，再配合你的靈巧動作，便能夠輕鬆過關，順利地完成上面所交付的任務。

就一個 3D 動作射擊遊戲而言，「死星戰將」的表現算是相當出色。如果你不是「星際大戰」的愛好者，或是喜歡「毀滅戰士」類型的遊戲的話，那就別錯過本遊戲哦！

各項武器的強大威力



新

GAME

熱報

/ Y.M.J



說

到一次大戰的空戰，相信會相信會有許多飛行迷和空戰迷眼睜為之一亮。的確，一次大戰是現代空戰的鼻祖，人類自從初次在飛機上以武器互相射擊，到有組織、有目的的大規模空戰，皆是源自於第一次大戰。第一次大戰的空戰，由於武器和飛機性能上的限制，飛行員的技術是決定空戰勝負的主因，因此 WWI 的空戰經常被稱為「騎」的戰鬥」或是「男人對男人的戰爭」，這種帶有浪漫氣息的空戰時代，至今仍為空戰迷們所津津樂道。

如此受歡迎的題材，在空戰模擬市場上當然是不會被忽視的。在 Dynamix 的「紅爵士」(Red Baron) 獲得絕大的成功後，Micro Prose 的 "Knights of the Sky" 以及最近 EMPIRE 的 "Dawn Patrol"，都是描述這段時期的空戰遊戲。而 Origin 也不甘示弱，在去年一舉發表的四個遊戲中，就有一個第一次大戰的模擬飛行遊戲「光榮之翼」(Wings of Glory，往後面稱 WOG)。如今這個遊戲已經在美國正式發行，在國內則是由軟體世界以平行輸入的方式引進。基於模擬遊



追擊疾駛中的火車

▲名機中的名機 Fokker DR.1



戲愛好者和 ORIGIN 忠實支持者的原則，筆者也買了套來玩玩，並因此接受主編之邀（這就是拜託該主編買遊戲，欠了人情的後果…各位要引以掛號）為各位介紹一下這個遊戲。

重臨歐洲長空

WOG 是 ORIGIN 少數只發行光碟版本的遊戲之一。WOG 共使用一片光碟，但這片光碟中只使用了一百多 MB 的容量，又沒有支援 CD 的 SOUNDTRACK 功能，似乎是蠻浪費 CD ROM 的大容量，不過看它在安裝後只佔用硬碟 10MB 的空間，一般時候大多是由接讀取 CD 內資料的份上，這



也還說得過去。

也還說得過去。

WOG 使用 VGA 256 色作為顯示模式，最低硬體需求為 486DX 33 以上的主機和 8MB 的記憶體（這似乎已成爲今年

模擬遊戲的新標準了）。支援雙喇叭和 GENERAL MIDI，以及 Thrust Master 和 Flight Stick 系列的搖桿和鼠標系統。

基本上，WOG 可說是 ORIGIN 一系列飛行模擬遊戲（除空戰類、太平洋戰艦）的續作，因此也承繼了 ORIGIN 一貫的模擬遊戲介面與架構，老手們很快就可以熟悉並進入狀況。遊戲仍是以簡報→出任務→簡報→出下一個任務的方式來進行，但各個任務是搭配了第一次大戰的各項要階段來設計的，亦即每完成了一個任務，大戰的結局便向前推進一步，並會有一個重要的事件以「新聞」的方式來表達出該階段的戰況，是個符合歷史的貼切設計。不過任務失敗是否會影響戰局一事，筆者就沒有刻意去嘗試。而在每次出任務的前後之間，玩者都可以來往於基地附近的各場所，和在場的各個角色交談。WOG 中安排了相當多的人物和豐富的對話，

光榮之翼

供玩者細細品嚐。隊員們對人生和這場戰爭的種種看法都是以全彩繪畫配合文字顯示，玩者還可聽到各地不同的腔調；有時還會有突發事件出現，讓玩者在拼命的任務之餘，還能夠從這些預先安排的劇情中獲得一些訓誨。



◀ WOG 的重要特色：飛行記錄器。

▶ 停機棚一景。



在 WOG 中共提供二種遊戲進行方式：可供玩者自行決定座機、空中目標或地面目標，並進行一次單純任務的任務設計模式；有如大型電玩般，不斷迎戰一波波數量漸增的敵機的 GAUNTLET 模式；以及正式的軍旅生涯模式。在這正式的遊戲歷程中，玩者扮演一個來自芝加哥的年輕美籍飛行員，在志願加入英國航空隊之後，便捲入了對德國的作戰之中，必須完成一個個升級所指派的任务，以迄大戰結束。遊戲尚則玩者隨英國空軍所營，但在大戰末期英國參戰之後，又會回歸英國空軍的麾下。遊戲的期間是由 1917 年 1 月開始，一直打到大戰結束；此期間已可算是大戰末期，各式戰機和武器也都已發展完備，不像大戰初期那樣單路藍縷，因此玩者們可以打一場比較像樣的空戰。（您聽說過最初的空戰是以手槍互相射擊的嗎？）也可望遇到不少史上的名機。

WOG 中共有四種敵我戰機出現，但玩者只能開到其中五種，分別是 Sopwith Pup、英國空軍的 Se5a、Sopwith Camel、德國空軍著名的「冥機」Fokker DR 1，和法國所發展出來的 SP AD XIII。其它的戰機則包含了 Gotha G-IV、Staken R VI 等巨大的轟炸機，眾多的各式德軍戰鬥機，以及聞名於世、經常飛越英倫海峽轟炸倫敦的齊柏林飛船。再加上地面的城鎮、工廠、裝甲車、列車、機場等地面目標，整個任務過程更是熱鬧非常。您也不需擔心低速小口徑的機槍難以摧毀這些目標，因為在第一次大戰時，空用炸彈和火箭都已經發展出來了（讀者們可能會感到很意外

，筆者初次發現此事之時，也是驚訝不已），而且也有相當的威力。

天空的騎士

說了半天，現在該是上人去飛、飛的時候了。WOG 的飛行系統傳承自它的兩個前輩「陸空戰將」和「太平洋戰將」，歷經兩次改良，原先 3D 系統的一些缺點，例如地面景物的扭曲、「虛擬震盪船」（Penning）的速度緩慢等，如今都獲得了相當的改善。而 ORIGIN 原先已頗受好評的 3D 顯示能力，這回也不會讓玩者失望。外單比洗鍊的一次大戰機或現代戰機都要來得複雜的一次大戰機，在 WOG 的 VGA 模式下表現得相當出色，凡那些裝繁複的機體、複雜的視翼翼面及支架張索，以至於飛行員舞動的領巾等，都準確的描繪了出來，至於地面的各項景物也都頗為傳神，於就於在修正了地形上的扭曲之後，地面的點在遠距離時變得更入而明顯，而且地表的起伏也減少許多，再加上無極落落的樹林，雖不能表現出所謂的歐洲地形，不過每張作戰地圖上都安排有挺豐富的地物，可以彌補一般地形上的不足。

飛越城鎮的上空



在 WOG 中，五種戰機都有自己的座艙景觀和儀表板。玩者們很快就會發現，一次大戰機的儀表真是少得可憐，除了必備的空速表、高度計和引擎轉速表外，就幾乎什麼都沒有了，僅備性的燃料錶和彈藥存量顯示一概付之厥如（如果您慣用彈藥無限模式，那就更沒大礙了），想知道彈藥存量，還得按下功能鍵後，才能得到一個「彈藥接近全滿」或「彈藥快要耗盡」的含糊報告，真是不太方便！在戰機的操作上，幾乎可說是秉持 ORIGIN 的傳統，控制速度、探察戰機、發射武器等的操作極為簡

光榮之翼

似，「虛擬駕駛艙」、敵方追視、各項機外觀點和旋轉視角的也仍然存在，而此次多了「朝正上方俯瞰的特殊視角」，可以供玩者觀察戰局的結果；而按下 **[ALT-O]** 鍵後一樣可叫出著名的遊戲設定選單，在這裡有許多非常重要的困難度設定選項、畫面精細度設定和操作設備選項等。畫面精細度中有分地形、物件精密度、雲和樹木的數量等，都由 0 到 25 分成 5 級。WOG 在執行速度上還算不錯，筆者使用手上的 486 DX2 來進行遊戲時，將所有解像度都調到最大，執行起來依然相當順暢，但在大量敵我單位（特別是大型轟炸機和齊柏林飛船）

起出現時，還是會有明顯的跳格情形出現，不過若把它和一次人戰機的老練動作糅在一起，倒也蠻貼切的。



▼主角的視角



平日飛行真
緊要的大戰

若因為 WOG 沿用前作的系統，就認為它也是個單純的模擬飛行遊戲的話，那麼可就大錯特錯了。WOG 的製作小組顯然花費了不少苦心，將一次人戰機各種特性在電腦上重現，因此當您第一次登機之後，必定會發現飛機的速度竟然如此之慢（一次人戰機的速度通常都只有 80 到 130 節左右），但由於機體輕巧之故，低速下的操控性能頗為優異；而由於翼面面積較大之故，一次人戰機在向左右滾轉（ROLL）方面較不靈活，不但不易進入滾轉，而且連從滾轉中回復都很困難，因此各位在超低空戰鬥時要特別小心，若是在滾轉時一時轉不回來，很容易就此墜機。要有效的操縱一次大戰機，非得充分利用尾舵（Rudder）不可；若您能善用尾舵，不但能在各種狀況下緊緊咬住敵機尾巴，更可加快進入滾轉或回復的速度，以及迅速改變方向等。

當然了，以上這些特性還不足以代表第一次大戰機呢！在困難度選項中有許多項目，包括重心改變、星形引擎自轉時所造成的旋轉應力、高速下引擎衝裂…將這些選項全打開後，有些戰機就變成了難以駕馭的怪物（特別是著名的 Fokker DR 1…真佩服李希多芬，開這種東西居然還能擊落 80 架敵機）。不過為求遊戲樂趣起見，您當然也可以將

一些過於接近真實的選項關閉，配合 ORIGIN 設計的難度適中的敵人 AI，相信您可以打得很快。WOG 中提供隱藏儀表板的設計，加上 ORIGIN 的超越追蹤功能（被追蹤中的目標，會以一個閃爍亮點來加以標示）和各種追視觀點，雖然沒有雷達可用，空戰打起來卻也輕鬆愉快；玩過「紅爵士」或「Dawn Patrol」玩者們一定知道，一次大戰的空戰就是那樣慢慢的、帶點愜意，可以不必擔心敵機一下了就不知飛到哪裡去，不過攻擊大型轟炸機或和人批敵機戰鬥時，也難免會有驚險的場面發生。

接受獎勵

此外，WOG 中終於加入了 ORIGIN 系列飛行模擬遊戲中一直沒有的錄影功能，程式本身會自動記錄飛行過程，並在每次任務結束（墜毀或安全降落）後，自動提供觀看及存十飛行過程的選項。當玩者觀看錄影帶時，可以使用除了戰術和反戰術觀點外的所有觀點功能來確認飛行過程，並可在任何時候切入錄影帶中正式進行遊戲。這衍生出了一個非常重要的功能，那就是：當您觀看某次的飛行記錄（不是從硬碟中讀入的就飛行記錄）時，若您切入飛行記錄中，並改變了原本的飛行結果（如原本是墜毀結束，但在切入後卻以安全返航來結束任務），這個不同的結果也會被程式所接受。因此，若您一不小心被擊落或是任務失敗，大可先觀看錄影帶到失事的關鍵時刻，再直接進入任務，扭轉命不久矣的結果，成功後依然可以完成任務的結果返航。如此您就不必在任務失敗之後，一再的重新嘗試任務的前半部而感到取煩不堪了！這是其他飛行模擬遊戲所沒有的優惠設計，對玩者們來說不啻是一大福音。

結語

在今日的飛行模擬遊戲界中，WOG 算不上是一個非常搶眼的遊戲。它只使用 VGA 模式而非華麗的 SVGA 模式，它是以一次人戰機而非熱門的二次大戰或現代戰機為主題，但是它製作得十分嚴謹而講究，各種惡劣的功能、效果、模擬要素等，它都應有盡有，充分表現出 ORIGIN 製作一系列空戰遊戲所獲得的豐富經驗和心得。如果您喜歡第一次大戰的空戰，想試試木頭機身布製機翼的老古董飛機開起來感覺如何，或是單純的體驗那段屬於空戰英雄的歲月；筆者都向您推薦「光榮之翼」。希望您也能飛得愉快！

軟世新聞

Soft World News

本月焦點：幽魂將發行7片CD!?

現在訂閱



正是時候……

登記 / 局版編碼字號 8603 號

帳號 .40423740

廣告 / (07)3848088 轉 277

▶本報所登全部著作均經書式及圖片，本報本於互惠，任何人不得轉載，凡投稿、畫稿之文章除另行約定外，本報均保留刊登、轉載、修改及編輯等權利。
▶本報廣告及資料均不奉還請諸君留意。

光碟遊戲容量創記錄

幽魂將發行7片CD!?

【記者何布 美國報導】



Sierra 公司

預定於 95 年推出的驚悚冒險遊戲——幽魂，由著名的冒險遊戲製作

人羅貝塔·威康斯所創作的劇本了稱便多達 400 多頁，加上真人演出的動畫分鏡也多達 500 組，目前前

即將以破記錄的七片光碟的

超大容量發行。

理由是這樣子的，由於幽魂的故事情節將分為七個章節，每個章

節的資料容量就可似裝滿一片 CD，因此七個章節就得用掉七片 CD，聽起來似乎很合理，但目前仍只是傳聞而已，各位在期待之餘就姑且聽之吧！

幽浮再度出擊 轉戰萬丈深海

舊瓶装新酒 深海幽浮魅力依舊？

【記者何布 美國報導】

由 MicroProse 公司在 94 年所推出的策略遊戲——幽浮 (XCOM: UFO)，是一套相當引人入勝的遊戲，相信沉迷在發展科技、經營基地、打擊異形的幽浮迷有不少，目前幽浮二代——XCOM: TERROR FORM THE DEEP 也已經出版了，又是 XCOM 中隊一顯身手的時刻了！

可惜的是，二代的遊戲架構是

完全延續自一代，主要戰場雖由陸地轉移至深海中，但選單結構幾乎沒有改變，有些地方的圖形也只是配色改變而已，因此，與其稱之為幽浮二代，還不如說它是深幽浮了，雖然只能算是與一代平行的作品，但總算能保證讓玩家得到與一代相同的遊戲樂趣，幽浮迷們仍不可不玩。

微波軟體遷移營示

親愛的廠商及客戶：

感 謝您對本公司的支持與愛護，本公司原址因租約到期，將於 3 月 18 日遷移，遷移後新址及電話如下……

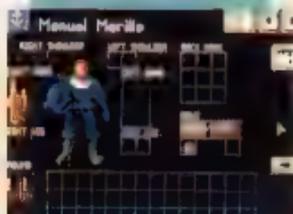
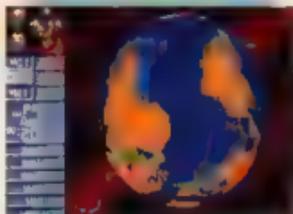
新址：台北縣永和市福和路 139

號 11F 之 1A

電話：02-2323670

傳真：02 2323671

贈送繼續給予支持!!



Soft World News

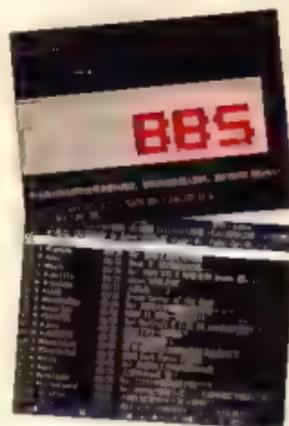
中山大學南風BBS 開站!

以區域性的角度南面天下 開創一個理想且開放的網路新園地

【記者何布 高雄報導】

富兩理想色彩與開放精神的南風站，是所有負笈在外的學子們網路理想園，在啟程前你可以與諸位同鄉們互訴思鄉情懷，母校版則讓你與校友、學弟們討論母校的過去與現況，傳承版則可徵得到網友們課業上的解惑與協助。想要接上南風站的玩家，只要 TELNET 到 140.117.11.4 即可。

空間，開闢更廣闊的網路視野，已於 2 月時開設了福爾摩沙的姐妹站——南風 BBS 站，此站是以區域性版面為主，並以機關團體版等 Local 討論區為主要的服務區隔，至於休閒娛樂版仍以參加全國性大學 BBS 轉信區為主，因此各位玩家只要接上南風，仍然可以參加電腦遊戲版的信區討論。



BBS 的玩家要注意了，獨立中山大學除了原有的福爾摩沙 BBS 站外，為了讓 USER 更多的討論

美商邁點公司與英國 Virgin Sound And Vision 公司

邁點將在亞洲八國獨家代理 Virgin Sound And Vision 公司的軟體

簽約

美商邁點有限公司於三月初在美國舊金山和英國 Virgin Communication, Ltd. 旗下的子公司 Virgin Sound And Vision 簽約包括台灣 / 香港 / 中國及東南亞地區在內的八國獨家代理權，預定將在未來 18 個月中發行該公司所推出的

【記者米奇 台北報導】

Virgin 企業集團在全世界的娛樂 / 媒體界，不論是在音樂或各方面，一直以其強烈的風格著稱。Virgin Sound And Vision 延續此風格，在研發的產品中散發出濃烈充沛的人文、藝術氣息。教育、知

識類產品也有著不同於一般 CD、CD-ROM 的卓越、風格獨樹一幟。

美商邁點公司預計將從二月底至四月初之間，開始發行 Virgin Sound And Vision 的各項 Title；台灣地區 retail 的總經銷權將交予學道資訊經營。

Gravis 來台與歌騰資訊

交流 市場行銷經驗

【記者米奇 台北報導】

程式為 3.59，GUS 的 USER 可電洽歌騰資訊（02-503-3011）。

另外歌騰資訊在失去了 TURTLE BEACH 的代理權後，正積極與該公司洽談合作事宜，TURTLE BEACH 的總經理也於月前來台拜訪。

加拿大 ADVANCED GRAVIS

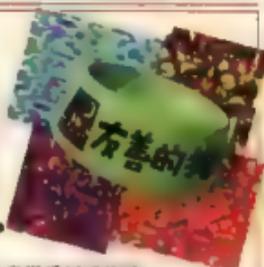
業務部副理於二月底來台，在拜訪了歌騰資訊後表示，GRAVIS 的新搖桿即將發行及 GF2 晶片已經展開開發，現正進行 GFA 晶片的研發計畫。欲知詳情的玩家可見 1 月號的歌騰快訊，或撥能 BBS 站（02-517-7781），最新版的 GUS 驅動



【記者 LYC ●台北報導】

Soft World News

「友善的狗」CD-Title介紹



的好音樂



友善的狗多媒體 CD-Title 介紹
 介紹「友善的狗」多媒體 CD-Title 之前，先替各位讀者說明一下有關「友善的狗」之來龍去脈。「友善的狗」是一家唱片製作公司，它的前身是「釘螺絲」合聲團（如果有聽過「愛情燻的酒」的話，應該還記得吧？）。後



來團長沈光遠成立了
 個工作室（不是做 GAME 的），後來就逐漸發展，而成爲今天的「友善的狗」。

「友善的狗」是一套多媒體 CD-Title，它收錄了「友善的狗」內全體藝人的各項演出，由遠憶影視處理製作股份有限公司製作，學道資訊有限公司代理發行。本產品內容除了由吳人維「唸出」介紹「友善的狗」的歷史歌之外，其分爲下面幾個比較主要的類型



藝人編目：
 「友善的狗」全體
 1 幾位藝人的

各項獨家檔案。其中包括黃韻玲上原做音樂人餐、黃韻玲的做兵心情、鄭怡的全頻道節目收聽、張小雲的創作生活等，可說是五花八門，無奇不有。如果你剛好是當初中某一位的歌迷的話，那剛好可以讓你看著這裡來更認識他們。



音樂常識挑戰：相當於益智解謎遊戲，以各種音樂常識來請玩家回答。這時在畫面中會出現一雜可愛的狗盆，如果你選擇了某狗盆之後，電腦將會出現某個問題來請你回答。若是答對的話，狗盆中會出現一根骨頭做為獎勵；如果答錯的話，就會有一堆狗人使眾在狗盆中。

音樂類型介紹：由著名 VJ 吳人維解說，有關各種音樂類型的分別方法、由來及相關歌曲介紹。其中有「另類（非主流）音樂」（ALTERNATIVE）、「硬式搖滾／重金屬音樂」（HARD ROCK & HEAVY METAL）、「傳統民謠」（TRADITIONAL）等等。如果

你屬於音樂愛好者的話，可以在這裡瞭解到不少的首樂知識；而當中最某些各種相關音樂，也可以讓你較容易地瞭解這類音樂的風格。

95 點唱機：收集了 1995 年「友善的狗」內各歌手的十打單曲，讓玩家可以自由聆聽。其包括了宛麗麗的「聽美人魚唱歌」、黃品源的「愛你到永遠」、黃韻玲的「月光浴泳池」、劉若英的「我的希望只能希望」、張小雲的「成長」等等，每一首莫不是該歌手的強力打歌曲。



要執行「友善的狗」多媒體 CD-Title，必須在 Windows 下執行，而且配備的基本要求爲：80486 Dx-33 以上、4MB 記憶體、SVGA、Soundblaster 相容之音效卡、外接喇叭及滑鼠。如果沒有電腦的話，也可以叫 DPlayer 來直接播放裡面所收錄的各項單曲及歷史歌。如果你對「友善的狗」頗有興趣的話，不妨來看看這一片有什麼吧！



(記者 LYC • 台北報導)

友善的狗暨龍劍客

記者招待會採訪



「友善的狗暨龍劍客記者招待會」為「友善的狗」、「滿地影視」、「美而邁點」及「學道資訊」四家唱片及資訊界的公司，為了介紹他們新推出的兩項產品：「友善的狗」多媒體 CD-Title 及「龍劍客」立體冒險遊戲，所聯合舉辦的記者招待會。時間是三月九日下午兩點，地點為凱悅大飯店「樓上樓」酒廊。記者此次也以軟體世界記者的身份，參加了此次盛會，以將各位讀者做相關的報導。

當記者進入會場時，已經有不少人在會場中了；聽說此次參加的人包括了各報章雜誌等新聞媒體記者，據估計大概將近百人，可說是盛況踴躍。此次記者招待會的主持人，是美而邁點的總經理于新蓮小姐，她首先為在場的記者們介紹了此次記者招待會的用意，然後是相關公司的各負責人在台上致辭，包括了「友善的狗」負責人沈光遠先生、「滿地影視」負責人曹光燦先生及「太易資訊」負責人王寶傑先生。其中有一點要特別提出的，便是

「友善的狗」及「龍劍客」皆為「學道資訊」所負責行銷，而該公司為「太易資訊」的子公司，在此特地為讀者說明。

接下來是「友善的狗」Title Demo。由於下一篇將有該產品的有關報導，所以在此就不再加以敘述。展示完畢之後，「友善的狗」的歌手代表們紛紛上台致辭，其中有知名的黃麗玲小姐、黃品源先生、陳耀彬小姐及蘇芮小姐等。

再來就是「龍劍客」的相關介紹。在王新蓮小姐做完製作簡介之後，就開始遊戲的展示畫面。由於改成中文版，裡面的語音也全由國人所配音，其中還包括了「瘋狂入籠車」的配音員曾國城先生，以及宋少卿先生、趙峰小姐等，使得本遊戲在中文配音之後，讓玩家不再有語言的隔閡及困擾。為此曾國城先生還特地來到會場致辭。

提起「龍劍客」，相信有不少玩家都應該多少有些瞭解。「龍劍客」是較類似「鬼屋魔影」的 3D 冒險遊戲，不過在畫面上可說是極為出色，而且在音樂及音效上也是

相當地不錯。遊戲的內容，是做处在某個世界中，有一些被稱做「龍劍客」的人；他們為了世界的和平，而與黑暗的勢力處處為敵。主角的父親是一位龍劍客，不幸被魔王所殺害，幸虧忠僕帶著幼小的主角及時逃離，才能夠倖免於難。主角在長大之後，為了繼承父親的位置，必須經過一連串其他龍劍客的考驗，才能成爲一個龍劍客，並替父親報仇。遊戲中的場景是以 3D 繪圖，且所繪製、交談時的人物則以真人影像表現，再加上專業人員的中文配音，表現可說是十分出色。

在一個多小時的記者招待會結束之後，記者心中也有些感觸。雖然國外以 CD-Title 來製作演藝人員專輯的風氣相當盛行，就連我們附近的香港也有劉小慧的專輯，但是在國內除了齊豫的「夢幻奇兵」之外，仍然不多見。在多媒體的優勢之下，如果能夠好好運用的話，相信演藝界在跨越電腦的市場上，也將能夠有一席之地。且讓我們拭目以俟。



HELLBORN

地獄戰機



太空飛行模擬遊戲的全新力作

- 融合科學與想像的外星世界，更刺激的劇情，加上外太空航行的超速戰鬥系統
- 真實即時遊戲玩法，讓遊戲過程每次都不相同
- DVD 小遊戲，FFX 之後更精進的飛行模擬種和FFX
- 逼真的配樂加劇變畫面營造巨大戰場



台灣晶科技股份有限公司

台北市北投區中央南路一段16號4樓

TEL (02)8941202 8952201

FAX (02)8941206

95年日本PC-98經典

華義國際秉持一貫高品質的遊戲風格，堅持為您挑選時時發行，讓您做個真正有品味的「超級玩家」!!



好評熱賣中!!



絕讚
好評熱賣中!!

這一場偉術靈土的
偉大戰爭即將展開



●製作團隊：(原畫) 3人 / (編劇) 3人



好評熱賣中!!

真正的PC-98美少女類
制編遊戲正式發售會員
必買珍藏品 8888 888



■定價 600元

魔域傳說IV

～波斯戰記～

想一睹日本圖形超第一名的超
精緻遊戲的風采嗎? 這遊戲係由
其可愛、非比有超高人「聖賢」
的新型RPG, 再創「魔域傳說
IV波斯戰記」。定會, 由於博以
截止、大鳴必響「日本美少女」
魔界站一年九個月製作完成,
購理出傳在日本造成極大的轟
動並銷路登上全日本PC GA-
ME排行榜的第一名, 您一定不
會錯過。



●著作權所有：KSK(株)

■定價 699元

HWAEI 華義國際
HWAEI INTERNATIONAL

郵政劃撥，戶名：華義國際股份有限公司 帳
號：18081544，請註明遊戲名稱及通訊地址。
台北市新生北路一段45號2樓 TEL (02)58, 2672 FAX (02)581 2699 885 (02)58, 5071



名作系列，強勢登場!!

真正高水準的日本PC98超級強片，並在每月20號推

三月中旬
震撼登場!!



PC-98改版電玩
NEWS
強力接近中!

五月中旬預定發行



6月預定發行

美少女遊情五人組，聖少女純潔日
全方位出擊，再度令你
銷魂敗北，心神盪漾!

7月預定發行

戰鬥女神 浴火重生
重裝美少女全新再出發!!
【重裝出擊】 歡迎預訂

精動機甲庫2



轟動日本的大空戰略遊戲「超時空要塞-MACROSS」，即將與您見面。這部以浩瀚的宇宙為戰場的戰略模擬遊戲，呈現出大空艦隊作戰的真實感，多樣的戰鬥方式，變化多端的大空戰鬥機展現出超時空要塞無與倫比的風格與魅力!



WVAEI SOFT 華義電玩
■定價：699元

北區發行人
台北市新生北路二段45巷21號

中國總代理
歐首國際(股)有限公司

南區總代理
飛福有限公司



華義國際
HWAIEI INTERNATIONAL

Gray stone Saga

灰石傳奇
魔界之泉
模擬戰略RPG

在這塊以魔法，支配一切的古老大陸上，決定次世代統治者的戰爭即將開始。魔界死靈的復活，四大古王國的權力鬥爭，你要如何在這充滿危險的大地上奪取王上的寶座呢？

超越時空的模擬戰略RPG，驚心動魄的戰鬥畫面，高潮迭起的精彩劇情，將帶您進入這古老而神秘的魔界！



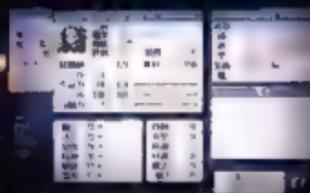
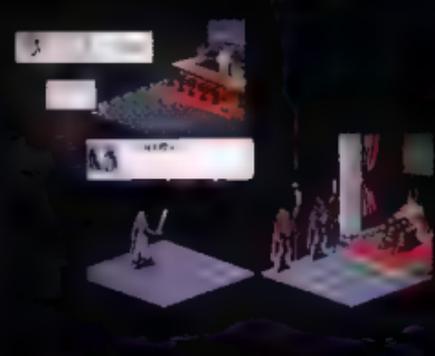
華義國際
HWAEI INTERNATIONAL

郵政劃撥，戶名：華義國際股份有限公司 帳號：18081544，請註明遊戲名稱及通訊地址。
台北市新生北路二段45號21號 TEL. (02)581-2672 FAX (02)581-2699 BBS (02)581-5071



日本年度最新型態 「模擬虛幻」遊戲 的超級代表作。

當這行遊玩時，其新鮮感與刺激感，是任何傳統遊戲所
 多難式的進行方式無法預計的。故事、情節、畫面、任何你玩過之電腦遊戲，
 下一分鐘的劇情發展及最後的結局，
 一週完全真實而又虛幻飄渺的時空，
 想像的旅程中，由您主宰劇情的發展，
 在這些發生在急速車、大陸上的奇幻故事，
 您無法想像，這許多精彩的奇幻故事，
 世界之末、時空感通



震撼登場
敬請期待

*製作總所：(株)ベガサス・システム
 (株)ベガサス・システム

嬉笑春秋

英雄豪傑聚一堂

爭奪地頭神通

看張飛打岳飛

劉伯溫智鬥諸葛亮

精銳遊戲

十名名將進行類棋

採用最新、逼真的3D立體戰鬥

十多首古樂全場播放

上流武器、寶物幫助你一統天下

多人及人工智能電子棋友

多人可同時對局

多人可同時觀戰

多人可同時聊天

多人可同時觀戰

多人可同時聊天

多人可同時觀戰

多人可同時聊天

多人可同時觀戰



崧崧電腦圖書資訊股份有限公司

TEL

02-704 2762

04-725 7900

07-338 9837

7

不曉得... 會玩遊戲的人們有福了

歡迎... 凡購買本遊戲者...

購買時請認準本遊戲的...

...

...



燦紅的大陸
血的大地

赤日

繼精靈幻界、中國之後
又一鉅作
暑期盛大推出
敬請期待

21世紀縱橫

縱橫有限公司 台北市重慶北路二段 107 號 3 樓 電話 (02) 862-8868 傳真 (02) 861-8830

世紀縱橫 BBS 站隆重開幕

電話：(02)503-8180

二十四小時・三線自動跳號

歡迎玩家上台

更新版本

參加討論

提供意見

請儘速將你的客戶回函卡寄回本公司，

本公司收到後立刻調昇你的等級！

5000套

精裝版

限量發行

售完為止

中國

全力熱賣中!



世紀縱橫股份有限公司

台北二重天3303室

TEL: 886 (02) 503-8180 FAX: 886 (02) 503-8181

總經理: 王國治

副總經理: 王國治

總經理: 王國治

副總經理: 王國治

精靈幻界

「我夢以精靈魂為名，這是我夢的化身也。」

——精靈幻界——

電玩快訊

凡是使用本遊戲破關之玩家，
將本遊戲最後一關之關卡名稱，
寫在使用者回函寄回本公司，
前一百名即贈送本製作小組
精心雕琢之小玩偶一套（共五只）。

遊戲：電子、光碟、磁式、網路
編劇：代聖維、簡治成、小龍

世紀縱橫股份有限公司

台北二重天3303室

TEL: 886 (02) 503-8180 FAX: 886 (02) 503-8181



天地尚未變色之前
是無名小卒活躍的舞台

軒 轅 劍 外 傳

楓之舞



戰國初年，一些神奇的思想家在設計戰爭武器時，發明了一種稱為「機關人」的自動士兵，一個名叫「蜀桑子」的野心家卻利用這種利器想發動前所未有的革命……

扮演墨子愛徒的你，能夠在鬼谷子、公輸般等真人的協助下，及時阻止蜀桑子的陰謀嗎？

這個謎，將由你自己來解答……

 大宇資訊有限公司

台北市忠孝東路 4 段 100 號 TEL: 02-266-3607 FAX: 02-266-3607

充滿希望與夢想的銀色世界

明星志願

上市發售中



明星志願

玩家與明星以新手起家，共同體驗演藝圈成長的喜悅。
十位不同性格男女新人之中，同時選擇三名加以培養。
大宇美工群最新貢獻，精雕細琢展現高解析極緻之美。
融合經營培養的雙重策略，玩家完全掌控遊戲之進行。
直覺式圖像選單全程支援滑鼠，遊戲時更能融入其中。
加入股票市場與兩款精緻綜藝節目，遊戲趣味多元化。
內容豐富各類事件層出不窮，看盡演藝界的點點滴滴。
多種不同的玩家與明星結局，是策略遊戲的最佳選擇。





MAGIC CENTURY 2

正等着你的到來

魔法世紀2

強化戰場支援與包圍效果，更具戰略性，提供戰鬥時敵我攻防陣型戰術多變化，傳說部隊與怪獸的支援，增添變化效果，精心設計戰鬥AI，享受SLG的樂趣，靈活運用轉職功能，小兵也能立大功，多路線發展，共有八個主角可供選擇，94種角色加73種魔法，組合千變萬化，全圖形指令介面加上滑鼠操作最方便。



一場天使與惡魔的戰爭

天使帝國 2

- ◆ 全動畫式的立體戰鬥畫面，展開敵我激烈的戰況及各兵種獨特的魅力。
- ◆ 戰場上導入 NPC系統，友軍將為玩家有力的支援。
- ◆ 五大系15種類職業可供玩家自由選擇使用，創造出只屬於自己的冒險旅程。
- ◆ 親切的圖形指令介面全程支援滑鼠，新增「全體命名」可依戰況指揮全體角色行動。
- ◆ 戰場上穿插過場畫面及對話模式，並導入過關條件，賦予戰略遊戲全新風貌，構成一個豐富劇情的戰略遊戲。



天使帝國 II

世紀末俠情 RPG 終極大作

仙劍既出鬼神辟易
奇俠登場笑傲群雄

仙劍 奇俠傳



敬請期待

大宇資訊有限公司

台北 106 忠孝東路四段 199 號 10 樓





「誰說誰騙人？」

「...不知道要買哪一套GAME來玩...」

「我也不知道...」

「賭一下嘛，也許一不小心買到好GAME...」

「每天...自認多好玩多好玩...」

「還不都是騙人...」

熊貓軟體
軟體

心得訪問卡

非洲探險

- 對於購買的遊戲名稱
1. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 2. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 3. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 4. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 5. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 6. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 7. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 8. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 9. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 10. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 11. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 12. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 13. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 14. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 15. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 16. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 17. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 18. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 19. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 20. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容

心得訪問卡

武術爭霸2

- 對於購買的遊戲名稱
1. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 2. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 3. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 4. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 5. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 6. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 7. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 8. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 9. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 10. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 11. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 12. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 13. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 14. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 15. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 16. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 17. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 18. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 19. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容
 20. 遊戲內容的動機名稱 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容 遊戲內容



熊貓軟體股份有限公司



姓名：呂福健
職業：學生
出生：66/5/21
住址：基隆市安樂區
香舍路480號1F

姓名：羅福中
職業：學生
出生：66/1/31
住址：南市康明路480號

(若有做函歡迎檢舉)



步步生機、步步危機

智育遊戲新風貌



1995年2月份電腦育樂展 地點 世貿中心 攤位號碼 418 517

▲大陸地區代理 廣州美天軟體技術有限公司 TEL:3222339 ▲香港地區代理 ATL電腦科技(香港)有限公司 TEL:852-3326128 FAX:852-3741723

熊貓軟體股份有限公司 台北市聖安路44巷1號3樓 TEL:886-2-8888888 FAX:886-2-8840061



熊貓軟體超級動作遊戲

武林風雲2

歷史格鬥經典

氣勢磅礴的聽音效果
 精彩華麗的破關動畫
 磁片版相形見绌的格鬥氣氛
 帶你進入快打殿堂

本公司榮獲1995 CEM STAR國內自製最佳動作類獎



快打風雲 贈送 秘笈

動要快！啊！禮狂
 爭觀光碟片。狂
 就實收到一片武將

小包裏裝著寄出
 貼上34元郵票，用

磁片包好！
 再將匯票及片版

忘了帶磁片了

首先到郵局購買
 300元的匯票

請加15元
 的工本費

熊貓軟體股份有限公司

台北市雙城山32巷1號5F TEL: 886-2-5936859 FAX: 886-2-5940091

中文版英文光碟

內含兩片光碟

龍劍客

第一屆真正英雄
 CD-ROM 魄力震撼
 硬角色扮演、專業
 遊戲情節量！有輸
 "真七惡客" 的
 真正互動式動畫情
 境。(遊戲"PC
 Gamer" 雜誌、
 1994年十月號)
 一屆比肩劍聖的
 Mync" 夏亞巴爾影
 的下一代遊戲代表
 作品！(遊戲世界
 "CD-ROM Strategy
 Plus" 雜誌、1994
 十月號)

95年二月隆重登場 · DOS版

MINDSCAPE
THE LEGEND

Copyright © 1994-1995 Mindscape International Ltd. Copyright © 1994-1995 Cryo Interactive Entertainment. All Rights Reserved. IBM is a Registered Trademark of International Business Machines Corporation. Mindscape and its logo are Registered Trademarks and Dragon Lore-The Legend Begins is a Trademark of Mindscape International Ltd. Point Asia, Inc. and its design are Trademarks of Point Asia, Inc. All Trademarks and Registered Trademarks are the property of their respective owners. Manufactured by Point Asia, Inc. under license from Mindscape International Ltd.

總經理：學道資訊有限公司

地址：台北市光復北路88號5樓

電話：(02)579-6800



美國授權製作發行
 POINT ASIA, INC.
 美商邁點有限公司台灣分公司
 電話：(02)758-8758

學道

全省熱烈
發售中

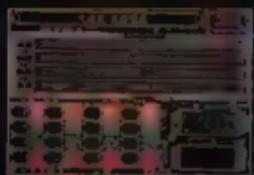
THE COSMIC TYCOON 版

星際大亨

九藝的電腦遊戲 再度衝擊!!!

智育+策略遊戲精典之作

享受買一送二的超值獻禮



可外掛遊戲一：打擊星艦

可外掛遊戲二：星際大亨

- ★ 除主機遊戲外，還可奉送兩款外掛遊戲：《打擊星艦》、《星際大亨》，豐富您的遊戲場。
- ★ 採一至四人多重模式對戰，有八位不同屬性的人物供您挑選。
- ★ 多種地形地圖可供選擇，另可自行設定屬性風暴大小，改變遊戲難度。
- ★ 星座名稱、位置皆來自實際的星象所設計，讓您更能熟悉了解宇宙的奧秘，兼具了寓教於樂的功能。
- ★ 保留視窗功能的特色，遊戲介面皆可任意放大、縮小、拖曳與關閉，可依據您的喜好自由調整。
- ★ 操作簡單、上手容易、畫面流暢，使您更能得心應手。

團體訂購八折優待，編號：18178342

精選五月
隆重發售

決戰保齡球



保齡球運動如雨後春筍般的在各地日漸熱潮，現已搬上電腦螢幕；不須等候叫號，〈決戰保齡球〉

- ★ 可自由選定扮演之角色與球手，各個角色均有不同的球路及絕技。
- ★ 數十種人物激戰，各有不一樣的打球姿勢及屬性。
- ★ 各式造型不一的球路球球，球速亦有不同障礙力與效果，展現現實的真實性。
- ★ 圖有「教學圖」，內容詳盡豐富，即使是貴地球壇初學者也能上手。
- ★ 新增實地音效更增加遊戲之真實性以沉浸感。

Club

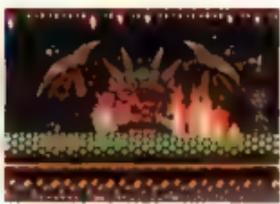
繼美少女2之後
又重日8移植精品

全部十個關卡、由性格鮮明的首領把關、
操作支援鍵盤與搖桿、音效支援聲霸卡、並對應
VGA 高解析畫面!!



突擊!

美少女



五月發售預定!!

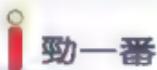


魔由性鐵翼



- 全中文化推銷策略遊戲
- 640x480高解析漸子，畫面精美華麗。
- 可四人同時進行遊戲，全程滑鼠控制。
- 背景音樂首首悅耳，遊戲內容多彩多姿。
- 數十種商品、百餘推銷對象，並有八十多套衣服供您替換。
- 四十餘種爆笑事件，加上專業的音效配音，保證令您開懷飛笑！

KING OF SALES



精訊資訊

大好評激情狂售中



光明聖戰



精評熱賣中

瘋狂醫院

PART 2



超級醫生

- 除了前作的內、外科之外，新加進整形、婦產科及精神科，笑料更次，笑料更多，畫面也更有趣味！
- 全中文化事手續，忠誠玩家如題，醫術及反應。
- 五十名天使臉孔魔鬼身材的幾少女患者，任你上下其手，割腸刮肚……
- 近二百種醫療結果，趣味十足，保證一試笑到瘋。



本年度



最瘋狂...



最爆笑...



最有看頭的



超級遊戲!!

鷹揚資訊 製作 精訊資訊 發行



瘋狂醫院
熱血中!

遊戲修改大師

整人專家4.0



● 支援 Windows 95/98/NT/2000/XP/2003/Vista/7/8/10 系統
● 支援 32-bit/64-bit 系統

● 支援 1000 多種遊戲修改
● 支援 1000 多種遊戲作弊
● 支援 1000 多種遊戲金幣
● 支援 1000 多種遊戲道具
● 支援 1000 多種遊戲技能
● 支援 1000 多種遊戲武器
● 支援 1000 多種遊戲防具
● 支援 1000 多種遊戲魔法
● 支援 1000 多種遊戲技能
● 支援 1000 多種遊戲武器
● 支援 1000 多種遊戲防具
● 支援 1000 多種遊戲魔法

● 支援 1000 多種遊戲修改
● 支援 1000 多種遊戲作弊
● 支援 1000 多種遊戲金幣
● 支援 1000 多種遊戲道具
● 支援 1000 多種遊戲技能
● 支援 1000 多種遊戲武器
● 支援 1000 多種遊戲防具
● 支援 1000 多種遊戲魔法



開發團隊

- 企劃人員
- 美術師
- 程式人員
- 音效師
- 美工人員
- 遊戲設計師
- 遊戲測試員
- 遊戲推廣員

遊戲特點

- 1. 遊戲內容豐富
- 2. 遊戲畫面精美
- 3. 遊戲音效震撼
- 4. 遊戲操作簡單
- 5. 遊戲難度適中
- 6. 遊戲時間自由
- 7. 遊戲支持多人
- 8. 遊戲支持中文
- 9. 遊戲支持繁體
- 10. 遊戲支持英文

歡迎對製作遊戲有濃厚興趣者投入我們的行列
請備歷照寄至

本公司 研發部收
或電 999-6883 徐先生



彩虹光碟世界

發燒大放送!

原裝進口



鐵甲爭霸戰



極道梟雄



救世聖主



海狼殺手

★徵求全省門市★徵求工作伙伴 / 1. 業務人員 2. 工讀人員 3. 遊戲工作室 4. 程式設計人員

輕鬆擁有國際超值典藏版 光碟遊戲只要

\$699



上帝也抓狂 + 風雲霸王二合一



海豹部隊

彩虹 有 更多



新極武藏



悍衛雄鷹



機飛神動員



龍魂



夢幻奇兵



東京物語



太空動畫大賞



大峽谷之旅

ELECTRONIC ARTS

rainbow

彩虹科技股份有限公司 台北市忠孝東路二段 84 號 5F-2
電話：(02)356-9166 傳真：(02)391-2484
戶名：聯東慶 劃撥帳號：18954246

機飛總動員

您想親身體驗國際機場塔台操作嗎？
數百條人命生死安危就操在您手上。



◆真實塔台操作畫面



◆操作不當失控情形



◆逼真的墜毀場面



製作發行公司



AIR HAPOG CONTROLLER

美國《PC》雜誌
西評價最高的新
聞年遊戲!

- 淋漓盡致的 3D 動態逼真飛行遊戲。
- 備有 25 種不同性能的飛機提供選擇。
- 三國主要大型機場，十五個以上停機站。
- 自行設定遊戲的難易度，以 15 -- 40 分鐘內操控 10 至 50 架不等的飛機。
- 以真實 3D 動畫控制起飛、降落、突發狀況。
- 可欣賞 40 分鐘以上 3D 動畫表現的所有飛行過程發生的種種情形，及 60 張專屬的飛行圖片。

● 徵工作伙伴 / 1 美工編輯 2 3D 動畫人員 3 業務高手

● 彩虹高科技股份有限公司 台北市忠孝東路二段 88 號 5F-2 電話：(02)356-9166 傳真：(02)391-2484 ●

PC族動員令 - 讀者總動員

動員對象 軟體世界雜誌於中華民國在台灣的全體讀者
(中華民國在其他地方的讀者不在動員之列)

動員期間 自即日起至 84 年 5 月 31 日止

動員指令：

- 【指令 1】. 立即搜尋 PC 族總動員意見調查表，確定它的存在。
(提示：搜尋範圍為 73 期軟體世界雜誌 P.1 ~ P.240)
- 【指令 2】. 立即備妥一支書寫流利，不斷水的筆及釘得牢靠的釘書機(記得裝訂書釘)。非不得已，請勿使用膠水或膠帶。並嚴禁使用強力膠、萬能膠或三秒膠粘貼，以免統計人員抓狂。
- 【指令 3】. 就地盤坐冥思至少一分鐘(以不睡著為原則，冥思內容為：我正要進行一項一年才一次放關全體 PC 族福祉的神聖任務，萬能的天神，請賜我神奇的力量，不要讓我寫到一半... Z Z Z...)，確定心無雜念後，看清楚問卷各題內容，依實際狀況仔細作答，一氣呵成。
- 【指令 4】. 作答完畢，再度審視一番，確定無誤後，將問卷摺好、釘好，不要耽擱，立即執行指令 5。
- 【指令 5】. 迅速將問卷投入附近的郵筒(免貼郵票)，並在郵筒前閉目冥思至少一分鐘(不用盤坐，免遭誤會)。

以上 5 項指令需於 84 年 5 月 31 日前完成(郵戳為憑)，逾期則自動喪失抽獎資格與機會。獎項內容、名額及贊助單位等相關訊息敬請留意近期軟體世界雜誌及中國時報。

動員指揮部

軟體世界雜誌社

45

中華民國 84 年 5 月 15 日

★獎項滾動補給單位 保密中★

WANTED !

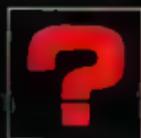


攻略特約作家

- 【職 務】S 級遊戲雜誌名一破關快、惹人忌妒軍人級 A 級遊戲雜誌一槍已助人、令人厭煩令人避 B 級中打高手一竿成軍、齊聲成立又成權
- 【賞 金】白首無辜、捉到無費加倍、外加 NEW GAME 數套
- 【聯絡單位】軟體世界雜誌「編輯」部
- 【通緝期限】民國八十三年十月三十一日
- 【注意事項】白首者請自行寫下 1500 字的遊戲白首書寄「編輯」部，即派員拿槍擊他人者，請先貴治其寫下白首書，後有經費。

「編輯」部
「主觀」李俊賢、編

WANTED !



無敵前導惡霸

- 【職 務】製造無敵前導程式、培育無敵不死玩家、敵軍存儲編制程式、領導變態的玩 GAME 方式
- 【賞 金】編帶程式白首者，每則千元
- 【聯絡單位】軟體世界雜誌「編輯」部
- 【通緝期限】民國八十四年一月三十一日
- 【注意事項】此惡霸必須親身伏法，任何人不得好意代其白首！

「編輯」部
「純觀」李初階、編



● 出版公司 / 松崗

● 本文作者 / Lucifer

Do you have enough Heart
to master the Tiger?

銀河飛將 III 衆所周知的是四
片裝的超人容量，以及它
對於硬體的極端嚴苛要求；所以
在進行遊戲前，當然還得要通過
這一關的嚴格測試才行，WC III
的基本工作平臺必需要是 DX-
33 以上，並且需要 8MB 的
RAM 才能擁有最速緩的遊戲進
行速度，雖然使用四倍速的光碟
對遊戲的表現有所幫助，但還是
不比記憶體多來的有效，如果記
憶體夠人的話，玩者還能享受完
全不跳格的 SVGA 畫面，而遊戲
之前的速度測試則大致如下：

DX-33：17、DX4-100：12
、Pentium 則在 11 以上，而
一般的 Local Bus 顯示卡則有 5
的速度，而目前已知的顯示卡中
最快的只能到 2（Mach 64 和
Diamond Stealth 64）；同時這
一次 Origin 也破例的支援了
Gravis UltraSound，讓這塊卡
的受用者也能安心的享用；不
過這次 Pro Audio Spectrum 16+
的擁有者則必需要注意到 DMA
的設定（避開 3 才行）；以筆
者的配備（DX4-100、32MB
RAM）來說，是足以玩的輕鬆
愉快了。

銀河飛將 III

虎之心

在通過了這一項的測驗後，接下來
再看一看它的畫面、音效、音
樂等的外部表現。

It is just looks like a tiger
or is it a REAL tiger?

音樂與音效：這部份受限
於筆者個人的配備，筆者只能就
個人所擁有的配備所表現出來的
效果來針對“銀河飛將 III”這
部份來評析（PS 評析配備：
SC-55MK III GM 音源，Pro
Audio Spectrum 16+ 音效卡）。



巨大的戰艦，圖中為母艦
赫利號與基拉奇雷除艦

在“銀河飛將 III”中的音樂與音
效作用時間如下，開頭長達 11
分鐘的動畫中是單獨音效卡播
放音質相當好的錄製语音及音樂
；在以後的過場動畫中也是完全



擊中敵機爆炸所閃耀的藍光



基拉奇雷戰艦的視窗

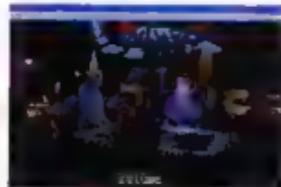


敵艦上會轉動的砲台

播放錄製的語音及音效，接下來的在 TCS Victory 上的場景則都是 GM 的音樂（表現稍軟，不過受限於場景的數目，實際上的曲目並不是很多。），而在與敵人的任何入對話時和簡報畫面時也同樣的是由錄製的部份來取代，也就是說以上的部份中 GM 和 PAS 的發聲是互相切換，而不是同時出現的。在遊戲中的與玩者在動盪直接的部份，也就是在太空空戰的部份則是兩者可以同時發聲的，PAS 負責外船通話、武器發射、引擎聲的部份，而 GM 則也是同樣的負責背景音樂，單就各段曲目之間的表现來說，大致上跟「銀河飛將 II」的表现持平，但是就各段間的動盪切換（就是當年 Origin 很自傲的稱號說血改變的音樂系統啦！）實在不是非常成功，在轉換的時候不是很順暢，時時會有延遲過久的感覺，而且在整體搭配上有些格格不入，也就是說它的起伏感覺之間不夠明顯，不是很能感受到從戰場回到母艦的成就感，這可以算是一個小小的缺點。另外，筆者手上的版本上有些特殊的情況，由於沒有詢問過 Origin 的發聲部門，不是非常能夠確定這是一般性的狀況，只需要在這裏寫出來做為參考：在筆者的機器上跑起來會有 GM 音樂在一段時間後會有中斷的情形，而且要切換到下一個新場景之後才會進行重置，在戰鬥進行時常會動輒中斷，實在不是很有趣的體驗。

再接下來就是「銀河飛將 III」的畫面部份了，在使用 SVGA 的模式下，它的動畫可以說是不用 MPEG 之外最好的表现了，只是在過場動畫播放的過程中，往往會產生資料傳輸的延遲，逐步產生跳格或暫停的狀況，不免是一個遺憾。雖然它有提供 VGA 的選項，但是相信看過 SVGA

的畫面的玩者幾乎都寧願忍受長時間的延遲來享受高品質的畫面，即使轉換的時間長到讓人（在筆者的機子上 Download 飛行資料約只需十秒，但是在比較低階的機種上，Download 時間有長至十分鐘以上的……）；而這次的戰機繪製跟以往不同的是：以往的「銀河飛將 I、II」中的戰機是一片圓形在飛，周圍加上一片一片貼上的貼圖，因此在射擊時往往會有即使並未直接擊中戰機，而僅僅是命中戰機周圍突出的圓塊，也算有效攻擊，使得真實感低不少，但是新一代的戰機則是先在空間中構成一個近似的形狀，圓球形或是多邊形，接下來再在周圍包上貼圖，因此在形狀控制較為接近的狀況下，射擊的判斷十分嚴格，如果不緊緊跟著 T T S 所標定出的開火點射擊的話，炮火是很容易落空的，讓作戰的难度提高許多，但是這一代中的僚機的戰鬥力非常之高，其精準射擊的能力則是人類望塵莫及的，往往一場任務下來，只要下 Break and Attack 的指令，就只見僚機馬當先，敵機不斷的在四週炸開，最後若是夠幸運的話，玩者還勉強可以分到四分之一左右的擊擊數，是以有許多有私心的玩家喜歡故意把僚機留身邊，免得搶了自己的風采。但是這一代中的 AI 仍然是普遍的不高，大多是以數量取勝，最令人感到奇怪的點是，它們大多不會使用飛彈誘餌，所以飛彈的擊中相當高



任務簡報的畫面

，幾乎算是百發百中的。唯一比較有挑戰性的戰鬥要算是跟 Hobbles 的決鬥了，對方刁鑽而且又善於躲閃飛彈，這個昔日的戰友整整花了我半小時的時間才打發掉。



挑選僚機飛行員，圖中 Maniac 正做出不雅的动作。

其已畫面上的改進還有 Origin 終於順應請人玩家的請求，把戰機的視角給實體化了，成為環繞在三四週的力場，當力場被擊中，它要人去試著中和風量的時候，力場就會發出閃耀藍色光芒，它的效果只有一個「酷」字可以形容！而另外一個更棒的特點就是這一代中的大型戰艦和戰艦的比例終於正常化了，一艘戰艦的大小至少為戰艦的十數倍，而終極武器——Behemoth 的大小甚至達到了三十倍以上，這種較以往真實許多的比例大小，開玩笑把銀河飛將的擬真性又往前推進了一步。在遊戲中的簡報與電腦繪製的場景也融合得十分妥當，個人是認為它的效果比「殺人月」要好上許多，特別值得一提的是，因為這些過場動畫都是合成的，所以玩者所看到的每一個場景在演出之時，每一位演員都是在藍幕前演出的，所有的簡報室、艦橋，全都是了讓為看，只有透過螢幕才能看到合成後的效果，這對這些演員來說，不但是個極大的挑戰，同時也是一個很新的體驗。

完美嗎？未必！



■ 巷內的飛行畫面



■ 中空的敵艦內部可駕駛飛入



■ 進行地面任務。

在推出之前，Origin曾經承諾了，(1)有可以飛進敵艦戰鬥的

任務，(2)有行星表面上的任務；這一點Origin都做到了，但是也都食言了，怎麼說呢？第一點，有為數極少的戰艦種類：如航空母艦、驅逐艦等的確是有後部甲板可以飛進去大大的燒殺一番，但是空間實在非常小，不是玩家所期待的死屍坑道戰，單單只是飛過一段小小機庫的感覺，不知讓多少玩家失望不已，而且太空站等等的基地之類的建築物也不能進入，更是令人遺憾的一項缺憾；第二點，的確是有星球表面的任務，但是數量極少，好吼！好吼！我們是聯邦的軍，不是陸戰隊，沒有那麼多的地面任務，但是單就畫面來講，我們應該值得更好的吧！沒有Strike commander 的精緻地表景物，甚至連最基本的雲霧景象也沒有，只有平滑、單調、單調平滑的地表，彷彿身陷寸草不生而大氣又過度濃厚的小行星上（因此地表才會連隕石坑都沒有，可是這樣也應該可以見到頭上的濃密雲層啊！總之，這真是該死的不合理！），許下的承諾想要馬虎捉過？這不是可以輕易原諒的罪過！

In Wing Commander we truse?

嗯，這裏要來談的是所謂的劇情部分，同時也是筆者將要做出許多批評的部分；首先，如果玩者夠細心的話，會發現在說明書中的大事記，也就是所謂的分年表裏有人約一段的內容是沒有發生在銀河飛將的正史中的（也就是說不見於前兩代的遊戲及 Secret Mission 及 Special Operation 中），而這段的故事則就是銀河飛將的一本小說 Freedom Light (0-671-72145-3)、End Run (0-671-72200-x)、Fleet Action (0-671-72211-5)，而在開始的動畫片和 Fleet Action 中也有提到，當時的地球上的各主要都市都已經被反物質飛彈給毀滅了，這時的聯邦已經搖搖欲墜了，而使用 Ekhemoth



■ 點燃艦機開啓後的 Hobbe。



■ 爭執中 Cobra 與 Hobbe。



■ 這 Hobbe 殺害的 Cobra。



■ 老友再度相逢，竟是如此下場。



■ 聯邦的終極武器— Benemoth。

或是 T-Bomb 來中止整個基拉西人佔了明顯上風的戰爭，並且反而讓牠們跪地求饒實在是 個很令人不解的設計；希特勒當年擁有了噴射機，還不是被蘇俄的焦土抗戰給拖倒了；二次世界大戰的德國在戰場上使用了芥子氣，最後仍然難逃戰敗的命運；美國如果沒有南太平洋的勝利，在日本投下的原子彈不見得能使櫻花武士屈服；難道這些歷史上的教訓沒能讓這些編劇了解到：沒有終結戰爭的「終極武器」這一回事，不顧一切的偏用劣勢中的聯邦，甚至搬出「終極武器」這一套來自圓其說，不禁令人有自敗衰城之感……

再來就是讓諸多玩家感到錯愕不已的 Hobbes 改變這一回事，一般版的玩家可能只會入感覺愕，一個前戰一代的戰友竟然說背叛就背叛，出賣聯邦與彈指之間；但是擁有金命版的玩家或是高忠比較靈通的人士就會知道，玩家覺得這段劇情相當突兀，有些解釋不清是因為 Origin 刪掉了一些劇情，把解釋 Hobbes 改變的劇情給略過了。但是看過之後的人也不會覺得它有多高明，據說前來的劇情是 Hobbes 被“潛意識控制”住了，因而存投效聯邦的這些年來，竟然不知道自己本

來就心向帝國，而在 WC III 中的有一段劇情是 Thralcath 切入 Victory 的所有頻道來通話，他說的那句“Hears of Tiger”就是關鍵句，把 Hobbes 密封的記憶給打開來了……這裏姑且不論在 II 代中 Hobbes 還有人類養了才不屬劇情；單純討論這個很難自圓口說的“潛意識控制”，好吧！說實話，這聽起來比較科幻，可是難道用“畢竟眼看自己的行星毀滅不是一個很容易接受的事，所以只好轉而幫助一直唾棄的同胞爭國……這不是合情合理多了嗎？再的謀殺我們的戰友（Boss、Angel、Spirit、Hobbes）並不是我們 WC 迷所樂見的。

最後要說的是，據說在 WC IV 中，又要再跟一個新種族開打；我不是絕對的和平主義者，但是 WC 的世界已經成熟到可以擺脫單純的好人、壞人勢不兩立的模式了；除了永不止息的戰爭



與 Angel 的一段情已成遺憾。

外，和平共存應該是有可能的吧……



勢難兩全的新心情。

後記

這次松崗代理的 WC III 在和國外幾乎零時差（對左右）的快速調上市，的確讓玩者享受到相當的快感，但是之後的說明書中文代就不見有人提及了，這樣對於某些玩家的權益是有相當人的損害，而且筆者不懂的是，在國內的代理公司若是不將最基本的說明書中文代，那麼跟普通平民輸入有何差別？這件事跟最近各公司競相平行輸入的事件都是同樣值得你我來關心的，在玩遊戲之餘也別忘了保障自己的權益！

群英會審 VER 2.0

COW BOY



懷凝是你經典之作，不管是畫面、音效及整體架構上都超越前兩代的水準。遊戲容量也到了空前四片光碟，可說是一顆物超所值的遊戲。

CYBER

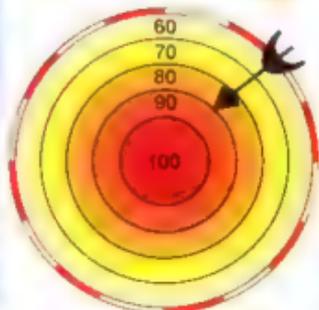
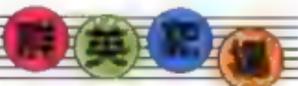


花費鉅資製作出的大作，果然不同凡響。影音效果與互動式劇情，讓人沈迷其中，無法自拔。但配備不夠高級的玩家，只有望 GAME 興嘆的份囉！！

DRAGON



雖然要式的配備水準極高，但相對地在聲光效果的表現上也極為驚人；除了劇情略顯呆強外，其他部份則是非常地棒。





凱蘭迪亞傳奇 瑪爾寇的復仇



● 出版公司 / 第三波

■ 本文作者 / 劉稼禹

凱蘭迪亞傳奇是 WESTWOOD 公司旗下的一個招牌冒險遊戲系列，從第一集廣受好評之後，接著陸續推出的第二集、第三集，都有超越前作的極佳表現。《凱一》和《凱二》都是先推出磁片版，之後才推出有全程語音的硬碟片，或許是在成本的考量下，令《凱三》一開始就僅推出光碟版一輯，致使到目前為止，遊戲雖已上市了好幾個月，但國內玩者能拿到此遊戲的人仍相當有限。



《凱三》的全名是《THE LEGEND OF KYRANDIA BOOK THREE: MALCOLM'S REVENGE》。顧名思義，這集遊戲的主角當然就是皇室的侄位瑪爾寇。這次 WESTWOOD 要站在瑪爾寇的觀點上來說，說有關凱蘭迪亞的故事。但是，瑪爾寇想翻案的並不是殺死先王的賊奸魯斯，而是想顛覆「一誰說好人

有好報、正義終將得勝」這又是大家所喜歡的快樂結局？若不見在諸多電影、影集中，最受歡迎的橋景是把小奸小宥的角色演的活靈活現的一線演員。不能偷、不能搶、不能欺負小人（動物）的聖者要我們這些在平日生活中就不甚完美的玩者扮演起來，還要能打破魔王拯救世界，想想也實在有點困難和諷刺；於是在《凱三》中，瑪爾寇處處教導玩者們，一成不變的老實面對現實的困境時往往是不通的；而人生追求快樂的藝術乃在於「變通」（不窮「說說」？）二字。



在瑪爾寇版的凱蘭迪亞傳奇開始，瑪爾寇就被囚禁擊中而從有像恢復人身，但是在村中並不受到眾人的歡迎。不過，在民風淳樸的凱蘭迪亞，村民見到瑪爾寇時並不想致他於死地，只想把他關起來或送到遠方去，以避免被其惡作劇所侵害。但具有皇室血統的瑪爾寇總能在無人協助的情況下發揮急智化險為夷。首先，他所面臨的困境是被迫離開開家園卻又苦無出路。不論是在做盡苦工之後還是易容巧扮欺騙演員而得以前往貓島，他都是非常奮鬥地背負著臭名含怨而走。

後來到了貓島上，不僅是劇情的第一個轉折處，同時也將所謂的「反抗軍」好好的嘲諷了一番。第一次瑪爾寇必須幫助貓族反抗軍打敗狗族（種族之戰）才能離開貓島；但在貓島解放之後，他又得幫助貓族反抗軍打敗新一任的肥貓族（內戰）才能得到六顆重要的寶石以進行後續的任務。這些反抗軍美其名是為了解自由戰，但實際上卻是什麼都打，凡是和自己理念不合的人都是敵人。話說在瑪爾寇的這方面，他也根本無意要同情或站在反抗軍的這邊，不過是為了解脫自己脫離才會盡量配合，這對於其惡行的「翻案」並無直接的影響。而此段劇情的最大意義，不過是讓瑪爾寇處於無心引回海島之後埋下一個重大的伏筆，令其在日後有一個強而足夠的理由要為自己的言行辯護，並非得解救凱蘭迪亞脫困與洗刷自己的污名不可。



話又說回當瑪爾寇和海島們一同回到凱蘭迪亞之後，隨即便立刻被布蘭登的手下給逮個正著而強制放逐到世界的邊緣。在此玩者已可看出所謂仁人義氣的布蘭登等人其實是相當的偽善，自然也對布蘭登版的凱蘭迪亞傳

奇產生了質疑……接著，瑪爾寇當然是要竭盡全力地從世界的邊緣逃走了；不料卻逃進了魚世界，受盡惡毒無比的肥魚皇后「惡毒」……即使最後到達了惡人的終極之地——「地獄」（此地獄出乎意料地有如天堂般美好），還居然因惡業未滿而無法久留——再一次地說明了瑪爾寇並非真正的大奸大惡之徒。等到瑪爾寇第一次回到凱蘭迪亞之後，凱蘭迪亞已進入夜幕的籠罩之下（呼應凱蘭迪亞已落入邪惡海盜之手）。於是，經過真理之神的開導與指點（其實真理之神也有個愛受鯉魚「明而暗路」的惡習），瑪爾寇終於下定決心要找出兇手的鬼魂來見，當「珍案」的真相……



縱觀《凱三》，其第一大特色在於角色的設計上，「好人不一定是完人，而壞人也不一定十惡不赦」，正所謂人生難免小出軌，輕鬆下又何妨。其第二大特色是在對話上，WESTWOOD

為瑪爾寇精心設計了老實／正常／說教對話指標，及可隨時冒出來與之交談的普／惡兩個良心天使。這不僅使對白更顯豐富有趣，同時也可教導小朋友辨別好壞。此外，適時地加入罐頭音效做為陪襯，也令人覺得頗富美式「情境喜劇」的味道，亦為相當親和而有創意的設計。《凱三》的第二大特色在於其多解式的謎題，例如摘花可用剪刀剪取或用破瓶打破，可以假扮欺騙演員或戴上用松鼠做成的帽子等等。雖然物品個有十樣物品的限制，但不同的組合或可導致不同的用法／解法，都是增進遊戲趣味的「因」所在。除以上所述，還有許多不經意（不影響遊戲完成）的小惡作劇，如拿剪刀去剪說外國話的小孩的頭髮嚇他（可加兩次分）等等，在在都使整個遊戲令人發癡而深深地著迷。



本遊戲的畫面維持了 WESTWOOD的「買水平而顯得

美侖美奐是無庸置疑的。在音樂和音效方面，也比兩集前作有所進步（不過《凱二》這次並未支援 GM 音源）。在圖形冒險遊戲中，《凱二》的創意似乎已被寶 SIERRA 的諸多近作，而朝 LUCASARTS 蹄節逼近（《凱三》的英文名字和鯉魚小英雄的英文名字 LE CHUCK'S REVENGE 還像樣的，不知是否有想互別苗頭的意味）。無論如何，《凱二》都應該是冒險迷們不應錯過的「遊戲」。對於第一波將《凱一》、《凱二》都中文化的價例，若是也能將《凱二》中文化的話，則必定是玩者之福；但對於不畏懼英文又心急的玩者，可能就得透過無聊或買水貨等管道才能痛快玩到了。最後再提醒一句，於遊戲玩完後的「段 WESTWOOD 工作人員的謝幕影片，相當的有看頭，玩者可別輕易地以一個「ESC」鍵就為它苦跳掉了。



群英會毒 VER 2.0



COW BOY

多樣化謎題的解法讓遊戲更具趣味，而反面人物現身說法更可讓人從不同觀點看人生，畫面比之前兩代更精美，製作也更具備水準。可惜無光碟者只有乾瞪眼了！



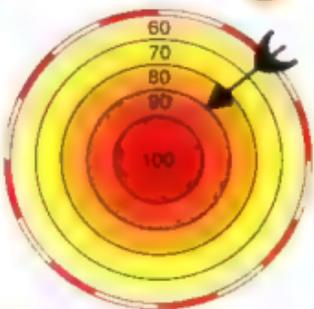
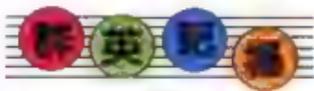
CYBER

謎題的設計較之二代，難度增加不少。故事情節雖然不脫系列傳奇的範圍，但主角由善易位成惡的代表——瑪爾寇的設計，WESTWOOD 的構思與手法果然不是蓋的！



DRAGON

以一代的「魔王」為主角，可說是與「巫術」有異曲同工之妙，讓玩家可以從另一觀點來對待這個世界，至於美工方面更是相當地傑出，令人讚賞。





THE FIGHTER DEFENDER of the EMPIRE 帝國守護神

● 出版公司 / 松崗

本文作者 / YMJ

『黑暗原力—鈦戰機』在國內發行還沒有多久，相信讀者們對它的印象應該都還很鮮明；先不論它帶給各位的是勝利的喜悅或是苦戰的夢魘，其發行公司 LUCAS ARTS 已經發行了它的第一套資料片—「帝國守護神」(Defender of the Empire，替後簡稱 DOE)，各位帝國的精英飛將可以再次整裝待發了！這回等待著您的是無法無天的帝國叛亂，空前慘烈的武裝叛亂和技術爭奪戰，保證可以讓玩者重新記起「X戰機」時代的惡劣任務設計，以及十餘種各式敵我新機艦等等。以下就讓筆者為各位先作個簡報吧！



遠圍攻的帝國生產廠。

DOE 共使用兩片三吋半 144MB 的磁片，安裝後增加約 4MB 左右的硬碟空間。DOE 的主要內容包括了新增的一組戰區，承繼「鈦戰機」原有的第七戰區，共增添了第八戰區

「破壞行動」，第九戰區「鈦式防衛者」和第十戰區「飛彈艇的反擊」，其中第十戰區是在第九戰區完成之後才出現的，玩者並不能直接選擇。每個戰區都有六個任務，合計共 18 個任務。



由叛軍所發射的新武器—磁脈衝雷雲。

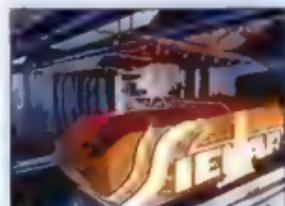
整個 DOE 的劇情內容和「星際大戰—帝國」並沒有什麼關係，倒像是帝國史上的一段獨立的插曲，主要是和「鈦戰機」末尾的叛徒札林「野蠻」未完的爭鬥，札林為了在技術上勝過帝國海軍，執意要奪得最新銳機鈦式防衛者的技術，而以札林前帝國黑鷹戰鬥機領導者的身份，在技術和實質兵力上都是以和帝國海軍抗衡的可怕對手；而對帝國各地軍事設施的破壞性突擊行動，更是深深的打擊了帝國的生產



飛彈艇的座艙一景。

能力，也讓各地的帝國防衛隊疲於奔命，其危害的程度更甚於以往的叛軍聯盟。在札林狂風暴雨般的攻勢之下，帝國面臨了前所未有的危機（真是誇張），只有您過人的戰技和勇氣，才能夠幫助帝國海軍度過難關。札林的陰險手段整整兩個戰區，其中再加工叛軍獨闢來種「下花」，而無法地帶的海盜也來助帝國先進科技的腦筋，所以在帝國腹背受敵的同時，任務內容也比「鈦戰機」原有的任務更加熱鬧。

說到 DOE 和「鈦戰機」原有任務不同的地方，那就是…DOE 的任務要比「鈦戰機」要「賤」得多了。在這回的苦鬥中，您將再次遇到「X戰機」中的種種夢魘，諸如單機包辦整個任務、時間差的惡劣安排、敵機的飛彈瘋狂噴射…等等，而智商萬分的優越 AI 不但幫不了什麼忙，反而還會經常壞了您的好事（有時筆者忍不住會懷疑，這會不會是 LUCAS 的刻意安排！而任務內容也越來越像猜謎遊戲，往往在簡報時說的是一套，打起來之後卻全然不是那麼一回事，遇到「突發狀況」時，您還得自己決定怎麼辦！最糟的是，所



鈦式防衛者原裝機。

有完成過「鈦戰機」的玩家們，直在害怕的事終於發生了一通回響，將得面對您曾駕駛過的最強戰機鈦式防衛者，而其「鈦戰機」先走鈦戰機當然也不厚，老實說，這些我方發展出來的超級戰機，要比所有的敵軍舊貨加起來還難對付，拜編劇先生之助使我們不得不和它們對面廝殺，誰不知道是上還是下。



威頓的新對手—攻擊巡洋艦

不過各位可別被筆者這番話給嚇著了，前重所說的這些任務，在 DOE 中還是只佔了一小部分，大多數的戰鬥任務仍然都在一般人能夠接受的範圍內，而且場面精彩，保證可以讓各位打的人叫過癮。不過嘛……當各位遇到那幾個特別「賤」的任務時，可得自己想辦法捱過去囉！

DOE 的另一個重要特點，自然是增加的「幾種機艦了。老實說，這回新出現的星際戰機 T Wing 和 R-41 似乎和以前的 Z 95 一樣，都是星際間通用的「

廉價」太空戰鬥機，除了速度較高（R-41 般可達 120 的速度）之外，在武裝和護盾強度上毫無出眾之處，更別提和身經百戰的您為敵了（說到這裡，筆者又忍不住想起了鈦式防衛者……）。皮厚耐打的 Carrack 巡洋艦和攻擊巡洋艦是新增的敵方艦種，由於其護盾出奇的厚，使其成為仅次于 Nebulon B 級巡洋艦的麻煩隊手。至於其他的新型平台基地、貨船和一些小型船，您會在戰鬥中逐一見到，而少數到尾都未登場的特殊機艦，不知是只在高難度的任務中出現（筆者一直都沒有去試高難度的任務），或是為了下一片資料片而準備，筆者就不得而知了。



新機艦（巡洋艦）

此外，為了對抗四處被仿製的鈦式防衛者，索隆！將以攻擊巡洋艦為基礎設計了一種截然不同的新戰機——飛彈艇（Missile Boat）。顧名思義，這飛彈艇是以飛彈為主要武器，事實也的

確如此。飛彈艇只裝有「門吉射砲」，但在這之外還裝有兩個巨大的飛彈筒，其中一個固定裝載 40 枚先進游飛飛彈，另一個則可以自由選擇掛載，您可以搭載 40 枚飛彈，20 枚火箭或是 10 枚重型炸彈！如此可怕的火力，足夠讓您收拾一艦正規軍者外加且整個艦載機隊了，只可惜這飛彈艇只在第 7 戰區的後一個任務登場，不足以讓您充分享受飛彈轟射的快感。

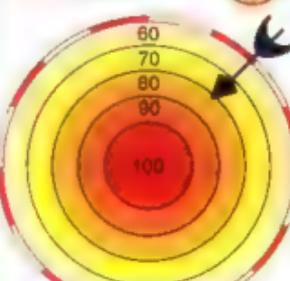


被提昇為十二大將之一的索隆上將

總之，DOE 都是片聲片內容但有的資料片，「鈦戰機」的愛好者們絕對不可錯過這個新的戰場。不過 DOE 的結尾並未將札林事件作一個完滿的解決，只是將整個局勢帶入一個新的階段而已，因此各位在 DOE 中追索札林、人戰海盜的同時，可以期待「鈦戰機」的下一片資料片，相信在機械徵軍、統銀門之前，黑暗原力的試煉還不會這麼早就結束呢！

群英會審 VER 2.0		
<p>COW BOY</p>  <p>故事在星際大戰系列中打轉，LUCAS 最近的作品讓人有故意留下伏筆後，再出新片撈錢之嫌。調想辦法，喜歡完整性收藏的玩家值得去買，而對於追求劇情懸疑刺激的玩家，則較缺新鮮感。</p>	<p>CYBER</p>  <p>為架構完整之劇情，追擊前續來伏法之叛徒，成了資料片的述求重點，因此任務的難度自然地比前集更具挑戰性。</p>	<p>DRAGON</p>  <p>更多的機艦、更難的任務，使得玩家們得更進一步鍛鍊自身的功力，如果你已經為黑暗原力奮戰的話，當然就不能錯過本資料片了。</p>

群英會審





● 出版公司 / 軟體世界

● 本文作者 / 楚雲



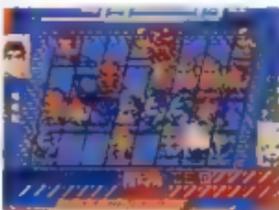
本遊戲是平遙資訊第一個轉變類型的遊戲，出片時間剛好卡在光譜資訊的珠羅心算棋之後，時間上來說是巧合之極，因為變的 PC 遊戲本就不多，出片時間又如此接近，讓人覺得「贈片」頗有與「傑片」互別苗頭之勢，正好也給玩家「比較機會」。當然，本文還是針對「贈片」作討論，而對「傑片」請讓有興趣的玩家，期待翻開 70、71 兩遊戲獵人專欄開作。



遊戲玩法共分兩人對奕及單人伴機模式。兩人對奕因係延續由電腦來奕棋之方式，並無什

麼特別功能，故筆者就不再贅文多作介紹，單人伴機模式則由玩家向電腦挑戰，進行遊戲 2、3 局的局棋，此模式為遊戲精華之所在，我們現就來看看其優缺點。

局棋除了在整個劇情表現上張力並不夠，片頭時還讓玩家知道挑戰之原因，沿途更有趟五關斬六將之類似情節，然而並無法讓人有兵臨城下的震撼力，或是完成任務的喜悅感。而結局時人在雲端的翠空空間上站著，設計師似要讓玩家有物換星移的感受，可惜因著項不多，讓人有故事尚未完成之感。



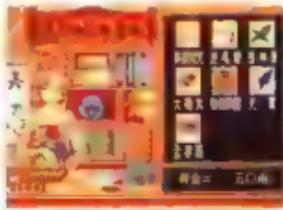
而 15 幅畫的內容倒成如何體的連城，雖然像筆者如此才高八斗的人再怎麼算，怎麼猜也不知其中内幕，難道是「棋」開頭的東東，出版的老板看了亂心大悅以至於……

接著我們來看遊戲的畫面設計，畫面設計重要的是人物造型及場景搭配的和諧性。本遊戲在人物造型的筆觸畫法，感覺上似是出於女性之手，幾位帝王圖像都讓人感覺太陰柔，缺少九五之尊那種雄偉陽剛之氣。棋賽時，當玩家與對手比賽前畫面會出現

棋面畫，畫中題有「棋對聯（詩？）」，設計師刻意營造出一股古色古香的氣氛，甚至在商店購買物品時，不管是人物打扮、物品名稱皆採用費中國風味的設定，讓人感覺不錯。

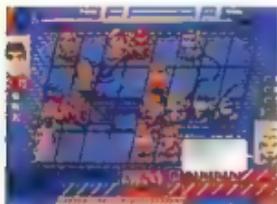


更有個對戰可能是本遊戲沒有看頭的地方，每顆棋了都有不同的造型，其打鬥、吃了方式都不一樣，像「車」拿出水能將敵人噴倒，「士」掏出身，劍劍依倒對方都是帶有創意的小動作。因為有個棋了都沒設定成人物造型，為了使玩家更容易了解，增加了的意義，遊戲「士」請新傳「士」成「士」指在那顆棋上即可助心。該棋之名，省下玩家不少認棋時間，比起傳統記憶棋來說，還是方便太多了。整個畫面設計上都還不錯，唯一可惜的是，當向下一站起時的畫面顯得蠻簡陋



的，並不似其他地方那樣用心，有點不搭調的感覺。

遊戲的好壞，重要的就在其設定上。一個在美工、劇情表現上不是怎麼樣的遊戲，如能擁有好寫手與人才，在遊戲中加入一些讓人想不到的好設定，那就有如畫龍點睛之妙，增添遊戲的可玩性，使整個遊戲活起來。我們就來看看本遊戲的設定是否有可看之處。



在遊戲畫面中，玩家可以看到單人等級比賽中的所有對手的自像及個性資料，且附有 1 請每人其具攻、防、跳、習、令、從技法、補點等八種資料，只是筆者從頭玩到尾感覺 15 個人的個性能力並沒有什麼差異，僅是換另一個自像來對戰而已。遊戲開始時的 1 角造型設定、時間長短的限制、犯規次數、勝負場次及和局的設定上，可以讓玩家自行決定，增添不少自由度。然而在寶物及秘技的設定方面雖然多達

十八項，但玩家在進行比賽時會覺得這些東西有點像疊子的耳朵一樣是擺著好玩的，因為與你對奕的電腦對手，其 AI 實在不怎麼樣，簡直如同不懂棋子的人在「下棋」，最常見就有下面幾種：① 其「帥」或「士」自動的往玩家之「兵」或「仕」走近，讓人吃掉的自投網羅型。② 第一種是不管現在對手的變化是否有利，電腦就是傻傻的我行我素型，將某顆棋了 1 下或左右移動，也不管其他棋了死活或字殺對手棋了。③ 第二種是忘記危險只顧吃了的的白吃（癡）型，只要有棋了可吃，不管吃了是否會吃倒，電腦也都照吃不誤。這種現象在「砲」此顆棋了上更是發揮的淋漓盡致，只要玩家稍微設計一下，對手的「砲」保證手到擒來。當然遊戲嘛！其目的只是要人家輸贏一下而已，又不是戰場廝殺，AI 設定低點也是正常的。

電腦對手雖有寶物及秘技的設定但在象棋中，筆者尚未看到其使用，（筆者是將正常 32 格棋盤下完，特殊的 36 格則僅對奕換盤而已。）不知是要到特殊時候才使用或係聯關一格的而已，還望遊戲界的先進們指導一下，以釋心中疑惑。



最後我們來看看遊戲的語言設定，當筆者剛裝到語言設定時，直覺上就被人選了「常冷水在頂上」，男的講話真一點威武的感覺，而女的發聲的聲音，就讓我聯想到...，而身穿古裝的古人講話用詞卻是時下年青人常用的對白，聽得人無法消受，當然製作單位可能為迎合年青人而選用此種對白也說不定。

總的來說，遊戲在筆者眼裏顯露仍不是一個出色的遊戲，但說不定在別人眼中又是另一種評價，而遊戲製作公司不隨波逐流嚐試新遊戲類型的開發，還是值得喝采的。



群英會審 VER 2.0



COW BOY

遊戲小動
靈雖能令
玩家賞心

悅目，可惜劇情的表現平平並無出人意表之外，而電腦之 AI 值表現並不理想，如能加強此方面的設定，遊戲會更值得一玩。



CYBER

棋子造型
勉強算得
上可愛，

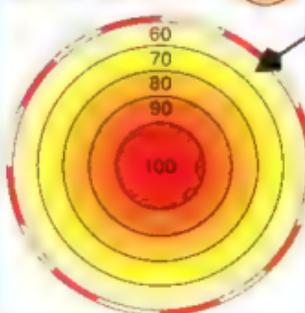
但遊戲的智商實在出乎意料之笨，人物的語音，會讓人產生挫敗效果的衝動。



DRAGON

與「暗棋
陣陣紀」
同時期推

出的後果，自然會使得玩家在兩者之間相互比較，而結果均是顯而易見的。如果能更用心的話，表現應當會更好些。





● 出版公司 / 松崗

● 本文作者 / 馬爾寇溫

哈囉！好久不見。在保家衛國的兩年時光當中，斷斷續續的接受X戰機及X戰機戰火的洗禮，但卻無奈何苟延殘喘的386DX 40已無法負荷，高達早已撐到極限，生性仁慈的我，為免他老人家不得善終，自此之後只好以較安靜遊戲項目，像是龍騎士、魔龍X事、百步蛇任務啦！結果扯血過多，現在身體虛弱的緊。但身上流著銀河忠烈鮮血的我，只要聽到有銀河兩個字的遊戲就決不會放過，所以，又被老編給陷害了……

由於銀河救世軍分為磁片版及光碟版，所以老編說要做個比較，也之所以我現在就給您比較比較。這兩個版本最大的不同就是一個磁片，一個是光碟（這不是廢話嗎！）一個\$\$\$比較多，一個比較少；一個動畫比較多，一個比較少；一個語音比較多，一個比較少，怎樣夠詳細了吧（唔！騙了不少稿费。）好了，接下來我就以光碟版為主做個評析，反正兩個版本任務都一樣，省得麻煩（其實太懶了）。這個遊戲類型跟銀河飛將、X戰機等可說是同類型的動作遊戲，但在其劇情、操作及內容方面卻有其獨特的地方。

其故事背景為一個名為格瑞恩的種族，自認為是宇宙中最強

且科技最先進的種族，所以用武力不停的向宇宙擴展自己的勢力。很多種族都認為他們是侵略者，但格瑞恩卻自認為是宇宙中偉大的解放者、教育者，這是他們的使命。當他們來到了亞斯卜隆星雲，正準備開始解放這個地方，戰火卻早已蔓延到這個星雲的每個角落。格瑞恩的一名高級飛行員—羅馬、亞歷山大，也就是你，準備好了嗎？

萬氣勢磅磅的片頭動畫跟一個不能再簡單的航空大樓，可是讓我久久不能適應。怎麼進了遊戲之後變得有點簡陋，難道是做動畫已耗去大部分的力氣，沒力氣做其他部分了。其低調色彩的畫風，更是讓我的眼睛差點毀在對焦不準的螢幕上了。但你越瞭解劇情中的編排我許，就會瞭解解作者為何要營造這種氣氛了。

開始緊湊的片頭動畫，相信你自己不能自己，也能從其中聞到濃厚的火藥味。全場的語音，流暢的動畫，讓遊戲更添特色。人物誇張的表情，更是讓人記憶深刻，怎麼格瑞恩人的臉部表情如此豐富。只可惜動畫部分的語音無訊息搭配，都不曉得在說什麼詞彙，不過有一件事可以確定，他們說的是英文。雖然我在馬爾寇溫陳老師門下學了好些年的英文，但是他的英文本來就不怎麼樣，所以我的功力也就如此而已。

遊戲的總行程以任務為主，雖然執行幾個任務之後你會升格為指揮官分派任務，但是自己還是要去開戰鬥機（否則就變成戰略遊戲了）。比較特別的是附屬任務的加入，其中分為攻擊性任務（戰鬥、意外支援、解救人員、獲得資源）及防禦性任務，其中還需設定执行的危險程度。戰鬥可慢慢的攻佔其他種族的星區；意外支援是用來防止主要任務的失敗；解救人員則為救回前次在附屬任務中被俘虜的飛行員；獲得資源則可加速新戰機的製造。在決定執行何種任務之後，還能設定执行的危險程度，如果設的太高，那麼出去的飛行員跟戰機就一去無回了。防禦任務則為加強巡邏及前線的防禦能力，可制止敵人的侵略行動，但不當的防衛會導致部分星區的淪陷。



遊戲中隊友的分星蠻重的，一般來講他們的素質都還不錯，戰機也需要有人駕駛，所以飛行員的多寡與訓練就很重要了。遊戲中你可以指定某個老為去飛行訓練學官當教官來訓練新的飛行

員，而這些菜鳥的素質就靠教官的功力了。在戰鬥中隊友都能獨當一面，且對命令的服從性蠻高的，表現的可圈可點。

由於戰鬥機數量跟種類有限，所以就沒有辦法像銀河飛將等的遊戲不用擔心戰機耗損，而戰機大致上來說都不是很強，所以新戰機的獲得及補充就要多傷腦筋了。除了在戰鬥中可以搗毀敵機，獲得資源來加速新戰機的製造也很重要，可惜的是無法決定製造的機型。而出任務時可依各人喜好或任務需要選擇機型，每種戰機的性能以不盡相同，所以戰機的選擇也攸關任務的成敗。除此之外，還可指定飛行員駕駛特定的戰機來執行個別的任务。



戰鬥機的操控方面可說是有點複雜，戰機有一個顯示螢幕，每個螢幕都可以在 12 種功能中互相切換，可說蠻多功能都很有用，但螢幕也只有三個（有些戰機只有兩個），所以戰鬥起來不免兩隻手忙腳不停，而且功能鍵又多，說明書又說得有點不清不

白，所以到現在有些功能都還搞不太清楚。麻煩是麻煩，但卻更具多樣化的。在激戰中是否能得心應手就看你如何做能源管理及自動修復功能，這邊可說是跟 X 戰機有點類似。火力增強推力就會減少，護盾增強打人就沒什麼力氣；而自動修復就看那個比較重要就先修那個。所以在進入戰鬥之前先設定好的話，就比較不會手忙腳亂了。而戰鬥時人家一句我一句的，使得戰鬥的進行更緊張。



銀河救世軍的語音部分可說令人激賞，每個人物的口音、抑揚頓挫配合的好極了，在任務簡報的時候人家你來我往好不熱鬧，爭執是常有的事，爾虞我詐更是難見不鮮。在遊戲中的一個橋段，你可選擇是否倒戈投入各種族的聯合陣營與格瑞恩對抗，這時你就會感覺好像來到了早經逐航記的世界中了，各種早人齊聚一堂，置身其中，樂趣無窮。而且戰鬥時遇到的敵人都是以往出生入死的好伙伴，或由飛行訓練

學調教出來的菜鳥，此時雖心有不忍，卻又無奈，原來遊戲還會暗中將你導入劇情中，這就是作者厲害的地方了。至於音樂的表現平平，覺得有點吵，我通常是把它關掉。

遊戲進行中的畫面是 320 × 200、256 色，但感覺蠻粗糙的，而低調的畫風，在戰鬥的時候會看不太清楚，跟銀河艦隊同樣是 320 × 200 的畫面比起來就有些遜色了。如能將此部分的畫面再改進些，相信這會是一部非常成功的作品。



自認英文程度不錯的讀者歡迎來挑戰此遊戲，相信它驚人的劇情一定讓你深陷其中無法自拔；如果你的英文跟我一樣也沒關係，用一點，一定會讓你英文會話的功力進步。可以玩遊戲，又可學英文，只要你的機器不會太爛，別去買磁片散了，花點錢裝台光碟機，動前在磁片廠裡可是少的可憐，語音也是「一點點」，所以別再播了，錢乃身外之物，努力的花吧！

群英會 2.0

COW BOY



精彩的片
助動畫令
人激賞。

可惜遊戲進行畫面略顯
寒酸，附屬任務的多樣
性增添遊戲的新鮮感，
而全保語音設計，玩家
倒是可藉此訓練聽力。

CYBER



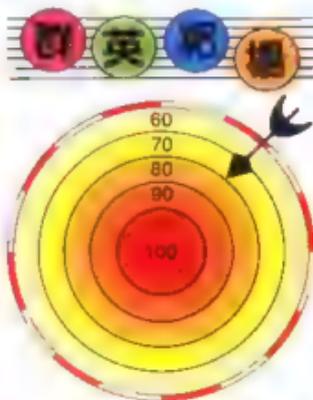
遊戲畫面
的處理，
偏向灰暗

色。與同類型的銀河
飛將系列相較，雖無勝
出之感但還頗有自身的
風格。

DRAGON



類似「銀
河飛將」
系列的遊
戲，不過在劇情上表現
得相當出色，任務的機
型也使得遊戲性大為提
高。





● 出版公司 / 旭甫、松崗

● 本文作者 / 俞伯翹

最近好像很流行推出純光碟遊戲，從 Wing Commander 3、Magic Carpet、U.S. Navy Fighter 到 Dark Force 都是著名的大作。除了光碟化，高解析度似乎也成為新遊戲追求的「標準」（除了 Dark Force，前述的幾個遊戲通通支援高解析度）。今天要介紹的 Relentless Twinsen's Adventure（以下簡稱 Relent）就是其中的代表。



Relent 最驚人的，就是它的畫面。Relent 主要的遊戲畫面採用 640x480 256 色，解析度極高，1 寸小屏，簡直同遊戲的畫面都是經由 SGI 著色完成的。在先進的軟體配合之下，光是遊戲畫面就讓人有深刻的印象。

主角的動作相當滑稽，走路時是搖頭晃腦，跑步時好像高升大跨步上籃，攻擊時好像前仰後翻，偷偷摸摸時又好像個笨賊，令人噴飯。除此之外，主角還有許多有趣的小動作，譬如逗弄商戶、鑽狗洞、手舞足蹈，都刻畫的相當細膩。拜先進

的硬體和貼圖著色法所賜，人物的動作不但靈巧，而且非常精緻，絲毫看不出稜有角的感覺，不知道人家有沒有看過 Virtual Fighter ？除了人物小了點之外，感覺還滿像的呢。

遊戲大約有 12 個不同的場景，地形地物可以很明顯的看出來是由電腦運算、著色出來的，雖然少了點真實感，卻十分精緻。場景畫面採取自由拖動的方式，不過受限於硬體的運度，遊戲無法平滑拖動，只能在通過一個畫面後，或是由玩家自行按

Enter 鍵更新畫面。場景各有各的特色，有的山明水秀，有的好像水泥叢林建築物林立。不過大部份的場景都有一個共通點，就是三步一崗、五步一哨，處處戒備森嚴，由此我們可以深切感受到遊戲中極權統治下的恐怖生活。不同場景之間各有各的聯絡方法，有船、汽車等交通工具，還有「要可憐的飛龍呢」。

場景、劇情之間有一段段的動畫作連接，這些動畫也是由電腦繪出來的，不過解析度只有 320x200256 色，比起高解析度的遊戲畫面是有點遜色。



Relent 的音樂真是好的沒話說。光碟片 1 收錄了九百多聽的曲子，遊戲當中大部分的場景就

是以這九百曲，作背景音乐。沒有音效卡，玩家並不知道，雖然少了音效，但是有這九百曲 CD 中聽到的美妙的樂曲旋律。CD 的音樂可以由 CD Player 直接播放，光是聽聽這九百曲了，就已經夠回聲了，更別論遊戲其他精彩的表現。

遊戲的音效也很傑出，例如主角的腳步聲（走在不同的地方會有不同的聲音），機械人機噠的金屬摩擦聲、槍炮聲和攻擊時的音效，都模仿的維妙維肖的。Relent 收錄了遊戲全程的語音，每一段對話都配有語音，不過人物說話的語調聽起來感覺有點類似英文的氣味，聽起來不太自然，或許是為了配合遊戲資訊的氣氛吧。



遊戲主要的操作方式很簡單，玩家只需操作主角的前後左右移動指令，被和四種不同的動作模式（正常的 Normal、敏捷的 Athletic、暴力的 Aggressive、偷偷摸摸的 Discreet）就可以輕鬆遊玩整個遊戲。玩過鬼屋驚影的玩家，對於 Relent 的操作應該不陌生，沒碰過鬼屋驚影的玩家也應該能很快進入狀況才是。不過操作主角行走時可了萬得小心，不要沒事亂撞亂按，這樣可是會損血的。

遊戲中主角會找到一件魔法衣(看起來頗類似道袍)，穿上之後便具有魔法攻擊的能力。主角的攻擊魔法很奇怪，是丟出一顆金黃色的魔法球，用以去轟敵人。這種攻擊方式實在笨拙，在面對一個以上的敵人時完全沒有發揮的餘地，只見對方子彈如雨，自己卻連球也擲不出去，真叫人跳腳。主角的生命力和魔法十分有限，補給也不夠，只好躲躲藏藏，儘可能避免戰鬥。



我想這個遊戲最令人氣惱的，就是它那高難的關卡。

Relent的遊戲方式和前陣子風靡玩家的「鬼屋魔影系列」有著異曲同工之妙，兩者都是冒險遊戲，動作成分頗重，難度奇高，許多機關都玩到故意設計來刁難玩家的。曾經有人粗略的估計，如果不倚靠主機軟體(遊戲越早，Game Wizard)的協助，一般玩家玩完這遊戲的時間，大約在100小時上下。但是經由主機程式的幫助，竟然可以把遊戲時間縮短到20小時。也就是說玩者大約有五分之四的時間是浪費在錯誤

嘗試(Error and Try)。遊戲開始主角的身份是越獄的囚犯，時時得提防警衛的出現，偏偏遊戲中的警衛、軍隊數量奇多，一不小心就會被擊斃，得從上次存檔的地方重新開始。萬一不幸被警衛擊昏，重新關回監獄，那又開始主角的身份是越獄的囚犯，時時得提防警衛的出現，偏偏遊戲中的警衛、軍隊數量奇多，一不小心就會被擊斃，得從上次存檔的地方重新開始。萬一不幸被警衛擊昏，重新關回監獄，那又得重新越獄，讓人不勝其煩。更狠毒的是，Relent故意設計成不讓玩家時時存檔，只能在特定地點讓遊戲自動替你存檔，經常為了一個小小的關卡，玩者得不斷重複重訓的動作，許多寶貴的時間就耗費在無意義的嘗試上。筆者玩完整個遊戲後的感覺是：笨蛋、一塌可拍揮之不去的笨蛋！



Relent的動作成分很重，雖然操作介面簡單，玩家只需按住主角的行走方向和動作即可，但是如果操作不熟練，或者是對動

作模式的特性不瞭解，加上遊戲視角的障礙，將很難讓主角依照玩家的意志行動。常常不是位置差了點就是攻擊的角度不對，再不然就是撞的頭暈眼花，間接增加了遊戲的難度。



最近的遊戲都以降低難度，提高玩家的接受度為訴求。或許有些「骨灰級」的玩家很不屑這種作法，他們以為遊戲人頭中就不值鬥玩了。可是畢竟這種人屬於少數，大多數的人還是希望，可以再遊戲中獲得一點成就感，發洩一下平日所受的怨氣。日常生活已經夠悲慘了，如果回家還被遊戲欺負，那

Relent刁難玩家的作法是不是恰當，就讓市場和時間來評定吧。

除了刁鑽的遊戲關卡，Relent實在是個值得玩的遊戲。不論畫面、音樂、遊戲架構，都屬上乘。如果你還算神的記憶新，不妨試試這個遊戲。如果你是個超級遊戲狂，那你一定不能錯過它，雙倍的遊戲難度和難題更應該讓你大呼過癮！

群英會 2.0

COW BOY



人物造型滑稽生動，搭配活潑有趣的小動作，讓整個遊戲畫面生色不少。音樂及音效的處理上頗下功夫，讓人有百聽不厭之感，與鬼屋魔影系列比較更具可玩性。

CYBER

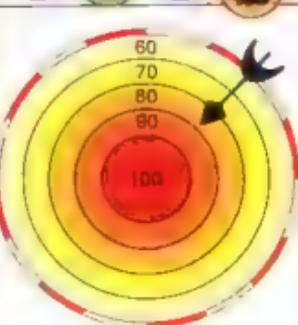


類型雖與鬼屋魔影系列相似，但在畫面的處理上，雙子星傳說顯然技高籌。過於刁鑽的動作部份，則使遊戲的難度增加不少。

DRAGON



漂亮的高解析度畫面，可由CDPlayer直接播放的音樂，真偽的音效，都是本遊戲的傑出之處。雖然難度高了些，但仍是個水準極高的佳作。





● 出版公司 / 未定

● 本文作者 / TMC

約 西元 850 年時，在波斯、阿拉伯一帶，流傳了一個具有濃厚神秘色彩的故事，其內容是敘述一位有夢想、有野心、有奮鬥的青年人，以其智慧挑戰法律的經過。



這位名為阿拉丁的青年，與他的製子夥伴阿布，雖然因世局混亂，而淪落以偷竊為生，不過，他卻不因此而自暴自棄，反而更激勵他向上的決心。就在一個偶然的機會裏，他結識了千嬌百媚的茉莉公主，並立刻墜入情網；但當他悉知彼此的身份差異是如此懸殊時，只好黯然離開。誰知就在此時，邪惡的魔法寶方突然現身，想要利用計謀誘騙阿拉丁進入一個只有他才能進去的虎頭寶窟，去拿取一盞油燈，而代價是洞中的財寶全歸屬阿拉丁。為了使自己富有，進而能與心怡的公主匹配的阿拉丁，於是毫不考慮地答應了這個素未謀面的人。



可是就當阿拉丁依約將那盞燈交給寶方時，陰險邪毒的寶方竟然想將其殺之滅口，可見人算不如天算，阿拉丁不但幸運地逃過一劫，而且意外地獲得了一張魔毯與那盞神燈。爾後，阿拉丁透過神燈精靈的幫助，變成了一位顯赫的東方王子，於是一群人浩浩蕩蕩地來到王宮中，準備迎接沙漠之珠——茉莉公主。歷經一番波折後，阿拉丁終於博得了公主的歡心。眼看一對珠聯璧合的佳偶即將產生，全國人民正陶醉於浪漫溫馨的同時，寶方趁機利用走狗艾格去將神燈偷到手，並命令精靈將整個阿格拉巴王城變成自己所統治，而昔日的國王與公主也爭成為他的階下囚。



場甜蜜的美夢就這樣變成了惡夢。失去精靈的阿拉丁，孤立無援的闖入皇宮，想要以其人

之道還諸其身，再將神燈偷回來，可是此時的寶方，已借精靈之力成為全世界最強的魔法師，故手無寸鐵的阿拉丁自然不是他的對手。就當一切希望都將落空時，機智敏銳的阿拉丁想到一個法子，終於將狡猾的寶方封閉在另一盞燈中。之後，阿拉丁與公主就在王宮中過著幸福美滿的日子，以上即為電影阿拉丁的主要情節。



「阿拉丁」改成遊戲時，在劇情架構方面，保留了影片的精髓；再加以延伸以增加遊戲的變化。此外，在關與關之間還設有可對獎的特殊關卡（次數多寡是根據所吃精靈的個數）另外，在某些關中，還可因吃到代表阿布的 mark 而進入加分關。所以使向來重打鬥擊內容的動作遊戲，能因此呈現更多的風貌。但可惜

的是，在影片中相當討喜的精靈，與最佳拍檔阿布都沒有什麼表現，且魔鏡的出現時機，也是電腦控制而非我們所能主宰，使整個遊戲少了原著中那份患難共助的精神，而表現出強烈的個人英雄主義。也許 VIRGIN 公司可考慮提供兩人模式或支援 modem。

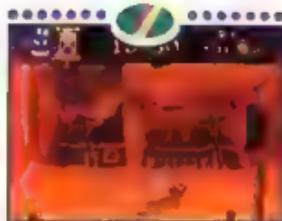


「阿拉丁」的操控介面十分優良，不但控制鍵只有跑、丟、砍、跳四種，故即使不用 game-pad 依然很容易上手。當人物移動時，畫面的滾動平滑流暢可媲美「波斯王子」，絲毫沒有跳格的情形。不過當打鬥時，如果和敵人靠得太近，則會有無法傷害敵人的盲點。此外，遊戲並無存取檔的功能，且接關機會須玩家集滿 1 個寶石後向伴當購買，而阿拉丁最高隻數也限為九隻，故筆者覺得遊戲後半段的難度頗高。不過，也許聰明、手腳敏捷的玩家不會覺得如此。

畫而是動作遊戲除了操控外的命脈。以幽默溫馨著名的卡通之王——迪斯奈公司，在這方面的表現當然不遑多讓；不但人物的配色、造型與電影中相同，而且在個性上，也和影片中神似（如阿拉丁的吊兒嚶嚶的模樣、衛兵們的嘴臉……都令人發噱）。此外，人物的比例也比「波斯王子」、「LODE RUNNER」大多了，再加上主角們會不時的左搖右擺、吃東西……使整個畫面生動鮮活不少。至於場景則洋洋灑灑多達數十種（共有 11 關）且各有特色，令人有目不暇給的感覺；而背景皆採雙層捲動，使畫面更具立體化。



在音樂部份，拙筆者認為恍如在聆聽電影原聲帶般，因為幾首主要的歌曲都包含在內，使玩家在遊戲之餘，可順便回味一下波斯風情。音效方面的演出也算是可圈可點，舉凡哀嘆聲、奸笑聲、撞擊聲……真是不絕於耳。



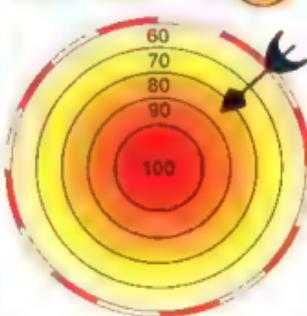
總括來說，阿拉丁不論在聲光、特效都在水準之上，雖然它也免不了些設計上的缺失，但縱觀 PC 市場上的動作遊戲，阿拉丁可算是一款相當不錯的小眾跳躍式遊戲，值得您來試試。



註：①、當玩家在第一關吃到 abu bonus level，過關後會進入一個加分關，但如果玩家不幸在未加分的情況下即陣亡，則在下關將慘遭當機。

②、第八關（inside the lamp）的古靈精人千萬不要向他買東西，否則將受到最殘酷的懲罰——重新開始。

群英會番 VER 2.0		
<p>COW BOY</p>  <p>家喻戶曉的阿拉伯神盜故事，從電影上搬到電腦螢幕那還是那麼生動有趣，不管是人物造型、場景畫面使人百賞不厭而音樂、音效的表現更是在水準以上。</p>	<p>CYBER</p>  <p>從電影到遊戲，證明好的故事，無論藉由何種媒體表達，皆能引人入勝。人物的造型設計的頗為可愛，整個遊戲畫面給人鮮明靈動的感覺。</p>	<p>DRAGON</p>  <p>隨著前不久的卡通電影寶座之後，本遊戲自然也受到相當的矚目。在畫面及音效上都頗有忠於原著的味道，而遊戲性也還不錯，頗值得玩。</p>





●出版公司／松崗

●本文作者／鍾情

城中隱象再現 蹤一從卷新繪畫

在 群山環繞的曠野中，黃馬狂奔的青年不斷地跳起將下的坐騎，穿越崎嶇險峻的山嶺，奔踏的馬蹄聲夾雜著狼嚎，為寂靜的四周增添了一絲淒異。迅速西沉的太陽，似乎在告訴旅者夜晚即將來臨，再漫長的旅程也應有休息的時候。終於，青年來到了 TIRICH 村的入口，為未完的旅途補充點體力和水份，走過架在深淵上的木橋，青年立刻感到一股不尋常的死亡氣息，四散的屍體、未乾的血跡、狼狽的怪物，從黑暗深處釋出的邪惡力量正侵蝕著這座村落。這段驚魂難捱的冒險便由此拉开序幕……

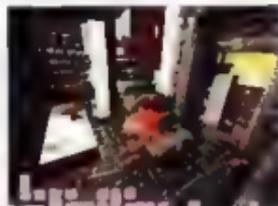


TIRICH 村的入口處

遊戲整個故事的變身，都圍繞著這座名喚 TIRICH 的小鎮。冒險之初玩家可以選擇扮演男或女來進行遊戲，但結局並不會因



為性別的不同而有所更易，不過若選擇男冒險家來探險，則在遊戲開始右方的轉角處，這位有錢的青年會有一段“贊助”的短事（此景對男性玩家而言是熟悉且自然的）。視角的變化在遊戲中豐富而且多變，同一棟建築物的視角會因人物相對的距離遠近和進出的方位，產生多樣的變化；因此場景並不會因格局太小而產生單調的感覺。



解謎交代刻劃的日記

故事結構很顯然的《魔城迷蹤》最不理想之處，鬆散的劇情缺乏凝聚力，易使玩家有模糊不清之感，不過遊戲盒內那張神符幾乎讓人忘了它的存在的手冊，倒是給了一點提示，“記號者”只要找到放在村落某處的一本日記，裡頭記載的事情就不能讓你了解案件慘劇的來龍去脈，但至少為你下一步行動提供了些許的線索。但糟糕的是除了那本日記能提供較完整的劇情外，其他人、事、物都甚少提及與劇情相關的訊息，若要將其連貫

，玩家需要將零散的事件拼湊起來，才能得到一個較完整的故事。

謎題的設計可說是冒險遊戲的弱點，《魔城迷蹤》的謎題應屬中等，玩家只要拿到物品或走到適當的地點事件會自然發生，此種設計雖簡化了解謎的過程，但也導致玩家在遊戲剛開始會「無頭緒、不知從何處著手」，但隨著遊戲發展與劇中人物手段不斷的謎題，解題的方法還是有脈絡可循。以筆者的經驗來說，好幾次都是事件不知所以然若發生後，筆者思前想後將其因果連貫才恍然大悟的，唉～原來如此！另外值得一提的，村莊中最後餘生的殘存者，有些對解謎不但無助益，反而會表現玩家的思考方向。筆者就曾對解謎的教、收買凱城守外的乞丐研究半天，但得到的結果是：世間萬物無因果、道、之一樣，是因果。



居守城堡的年邁法師

僅有部份「不義舉、行為」的控制、對敵的攻擊、物品的搶奪

都集中在鍵盤右方的 NUMBER PAD，加上正常步行、飄步潛行、快跑前進三種前進速度，玩家應該很快就可上手。至於戰鬥，在遊戲中則佔相當重的份量，血對兇狠的怪物，熟練戰鬥技巧是求生存的不二法門。遊戲中可用的武裝並不多，配合左右開弓



配製魔法藥劑



湖中女神致封騎士之名

的攻擊鍵和防禦鍵，解決一般的小障礙並不是問題。比較棘手的是出現在水邊附近的「聖牛頭人」（藍色那隻無其類類），若無累積足夠的戰鬥經驗，貿然與之對決無疑是自找死路，最後不是落得吐血身亡；就是負傷而逃（編

按：少危言聳聽了！其實只要抓住攻擊的時間差，解決那三隻死傢伙只是舉手之勞而已）。不過眾多怪物當中，可以稱的上一個「賤」字的，當屬那隻四處伏擊主角的狼人，牠不僅生命無限而且出拳的速度快且狠，只要被偷襲成功牠會扁扁你；更會震碎你（毒打一番後再放你走），因此筆者認謂此物存在的主要任務總是在拖延遊戲的完成進度。至於藏在地下城深處的人魔頭，玩家只要手握「聖骨噴火棒」，擊敗牠比打死一隻螞蟻還容易。



激戰牛頭人

《魔城迷蹤》在類型上與 INFORGRAM 的「鬼屋魔影」系列、ELECTRONIC ARTS 的「雙子星傳說」同屬動作冒險類遊戲。在圖形與音樂方面各有千秋，也各有優缺，但要有一番比較的話，「鬼屋魔影」的圖形以多邊形技術構成，物體的線條、人物的表情都顯得生硬且呆滯，較無生命感；音樂（效）則能配

合環境，適時營造该有的氣氛。「雙子星傳說」的畫風較卡通化，整個畫面繪製的相當精緻、細膩；音樂的表現雖不生動躍目，但也相當傑出。而本篇的主角——《魔城迷蹤》則運用了繪圖技術，使得遊戲中的人物、背景看起來自然平滑，物件該有的光影效果也處理的不錯；陰森的背景音樂更烘托出遊戲想要表達的怪異風格。



小女孩領路進入地下城

整體來說，《魔城迷蹤》在劇情架構方面雖然未盡完整與精實，遊戲過程也過於簡短，但畫面與遊戲氣氛的營造方法卻相當有自身的風格。若能加強故事部份之說服力，相信會更臻完美。縱觀如此，但遊戲本身似乎會散發一股令人不可抗拒的魅力，讓人有一探究竟、沉迷其中的衝動。曾經身陷鬼屋深處或喜歡動腦又動手的玩家，建議你絕對不可錯過橫橫迷蹤的《魔城迷蹤》。

群英會審 VER 2.0



COW BOY

遊戲中充滿生動有趣的小情節，令人玩得不忍釋手，可惜劇情略顯鬆散，四散的屍體及陰森的音樂將遊戲氣氛烘托得很好是稱得「玩的小品光碟」。



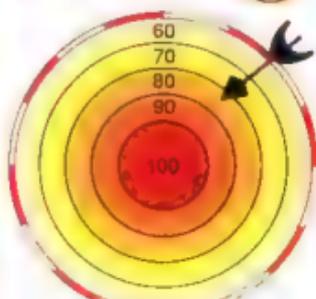
CYBER

怪異、迷離的氣氛成功地塑造了遊戲的風格，與同類型的作品比較起來毫不遜色。較可惜的是過短的遊戲過程，除了讓人感覺意猶味盡外，也降低了遊戲的耐玩度。



DRAGON

類似「鬼屋魔影」系列，不過圖形上更為自然，而且動作也頗為流暢，如果在劇情上能夠在多加強的話，應該可以更吸引一般玩者。





● 出版公司 / 第三波

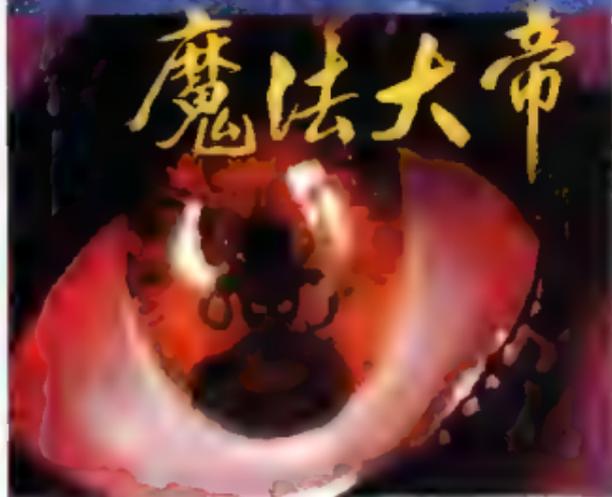
● 本文作者 / LYC



當筆者獲知有關「魔法大帝」的製作消息時，不禁開始興奮了起來；筆者一向蠻喜歡以魔法及怪物為背景的遊戲，因此也非常期待這個遊戲的推出。由於一些因素，目前國內代理的第三波公司，所推出的版本是 1.1 版，不過據該公司的消息，在其 BBS 上另提供了 1.2 版的更新版，讓擁有這套遊戲的玩家可以予以更新。



在「魔法大帝」中，你可以扮演十四位法師中的其中之一，率領你所統帥的種族，在「魔法



大帝」中的兩個世界逐步發展，最後以統一這兩個世界為目標。MICROPROSE 所推出的策略遊戲，一向以設定嚴謹完整著稱，而「魔法大帝」雖然是外製的 SIMTEX 公司所製作，但是在整體設定上可說是相當優秀，而且結合了「文明帝國」的策略介面及「戰神」的部隊及戰鬥要素，使得遊戲性人為提高。



當遊戲一開始時，你可以選擇十四位法師之一來成為你所扮演的主角；這些法師所擅長的法術系及特殊能力，不僅突顯出他們的個性，而且選擇不同的主角，也會使得玩者在進行遊戲時的發展方式會不盡相同。像 Ses'ra 是龍人族法師，由於擁有注重攻擊的渾沌系及利於發展的生命系

兩種法術，所以攻守皆宜；再加上一開始可在麥格爾大陸發展的特性，使得他成為初學者中最利於上手的角色。Rjak 是個專精死亡系法術的魔法法師，所以他必須使用破壞性的方式消滅敵人，才能使自己壯大。如果你對這些角色的能力不盡滿意時，也可以自行創造一名法師來成為你的主角（但難度等級至少在 Normal 以上）。選好代言人之後，你還可以選擇十四種能力各異的種族來成為你的子民，在這些多重的變數之下，「魔法大帝」在耐玩性方面，就遠勝過其它同類型的策略遊戲。

在你建立了第一個城市之後，你必須努力地發展該城市，並設法派遣部隊到四馬探查。這





點與「文明帝國」倒是蠻類似的，不過遊戲中除了你及其他對手所率領的種族之外，還多了不少遍佈各地的中立城市。可別忽略這些中立城市，它們除了是你建立勢力的最佳地點之外，在高難度的等級時，還會主動派兵到處襲擊其它城市哦！至於筆者為什麼說這些中立城市是建立勢力的最佳地點呢？因為若自行派遣移民馬車建設新的殖民都市的話，不僅麻煩又費時，而且無法像佔領中立城市就可以融入新的種族，以建造原先所無法建造的部隊。不過在舉兵侵攻時，得先搞清楚對方的斤兩，以免偷雞不著蝕把米，那就慘了。中立城市的存在，使得玩家在「魔法大帝」中，除了敵對勢力之外，又多了不少可能的變數，也使得遊戲架構更為多樣化。



由本遊戲的名稱來看，「魔法大帝」中的法術自然是重頭戲之一了。在遊戲當中，除了共通的神秘系（Arcane）之外，還有生命系（Life）、死亡系（Death）、混沌系（Chaos）、自然系（Nature）及幻術系（Sorcery）等五種性質各異的法術。

其中生命系偏重於建設、增強自身實力方面，就一般而言，算是最容易上手的法術；自然系在攻守方面都比較平均，也是個不錯的選擇。死亡系及混沌系注重在破壞、毀滅敵人，適合進攻性較強的玩者。幻術系為妨礙、阻擾對方的法術施展，算是難度較高的；但是其召喚出來的暴風巨人（Storm Giant）及天龍（Sky Drake）則是相當強的部隊，在戰鬥時是個有力的助手。當你在自行創造人物時，可以選擇自己的偏愛的法術，而且根據法術師的多寡，還可以選擇幾項法術或影響其施法能力，因此自由度可說是相當地高。



本遊戲的另一個特色，在於眾多的部隊種類。在「魔法大帝」中，部隊可以分為一般及特殊兩類的數十種部隊單位，一般部隊為各種族花錢添購的正常部隊，有時他們也會自行出現要求加入；可以藉著獲取經驗值提升能力。特殊部隊則是以法術召喚而來的魔物，雖然無法提升等級，但一般來說比一般的部隊能力要較強些。另外還有可裝備武器、護甲及特殊物品的英雄，這些英雄會藉著被解救、自行加入或法術召喚等各種方式加入你的陣營。雖然每個勢力最多只能有六個英雄，但是如果配戴強有力的裝備時，就可以發揮強大的戰鬥力，同時也可以成為其他部隊的領導者。

戰鬥介面是採斜向 45 度的



視角地圖，在任兩方的部隊在地圖上同一個位置時，便會展開戰鬥。這時雙方部隊會以斜向立體的造形出現在戰場之中，小而精緻的真實圖形，使人一看就能夠明瞭該部隊的種屬及目前狀態。戰鬥場景是以地圖上該方格的地形來決定，因此隨著戰鬥的發生，你可以看到火山、平原、沙漠、冰原等各式各樣漂亮地形，而攻城戰時，更會依據該城鎮的實際狀況，真實地出現在戰場之中。戰鬥時的特效效果可說是相當不錯，各種法術都有其獨特的施法效果，如閃電術的粗人電柱、火球術的巨大火球、死亡術的骷髏雲等，都再加上施法時的詭異效果，使得畫面充滿了刀光劍影、火光交織的震撼效果。



遊戲中有許多不定時發生的突發事件，這些事件有時會使你的人口暴增、中立城市加入、法力倍增等等，但有時也會使你損失金錢、減少人口及建築物毀損等等。一般來說，這些突發事件的影響雖然都不是很大，但使得遊戲過程更增添了不少變數，可說是相當不錯的設計。

在目前的遊戲中，「魔法大



雖然「魔法大帝」的許多方面都相當地傑出，但是在某些方面，可說是有很大的缺失；尤其在程式上，更是有相當多的問題。首先是載入程式的不穩，筆者曾經在兩台機器上使用同一套軟體載入，沒想到整體檔案內容竟然有所不同；另外一點就是時常會當機，筆者有位朋友就在一天內當了十幾次，氣得他破口大罵（還好，筆者只當了五、六次）。至於 AI 的不夠聰明，相信不少玩過的玩家都有頗深的感觸。最明顯的一點，就是電腦對已經常會造一大堆船隻，其它部隊卻少得可憐。結果造成了既不能攻城，也不能防守的窘境，只好眼睜睜地看著其都市一一被佔，卻只能袖手旁觀。尤其是你將城鎮交由電腦控制的大長老接管時，他也會幫你造出一大堆船，令人不知如何是好。遊戲為了彌補這一點的缺失，便在起始勢力方面

大作手腳，所以當你玩較高難度時，電腦一開始的軍力，就往往是你的數倍以上，可算是種作弊的手段。



其實筆者對喜歡「魔法大帝」的，玩了不下數十次，而以上的缺失，也是因為筆者愛之深，責之切之下所挑選出來的。據說目前除了新的 1.2 版之外，國外又推出了更新的 1.3 版，希望這些缺點能夠加以改進，那就是玩者之福了。如果你是愛好策略遊戲的玩家，筆者強烈建議你，來試試這套難得一見的好遊戲吧！



「魔法大帝」的操縱介面可說是十分簡便的。除了輸入檔案進度、城市或人物名稱外，其它只要一隻滑鼠就可以操縱自如，尤其玩過「文明帝國」的話，更可以說是駕輕就熟。另外「魔法大帝」也提供了詳盡的線上輔助說明，只要你對遊戲中的某個地方有疑問的話，用滑鼠選定便可以得到非常詳細的說明。因為解說內容都相當明瞭直接，所以如果英文不是很好的人，也不用擔心看不懂。

群英魯審 VER 2.0

COW BOY



結合文明
西遊與
神農黃
帝

戲的綜合版。藉由魔法師的領導統籌來統一個世界，構想不獨玩法也蠻新鮮的，可惜作弊業設計上有問題或低不少光彩。

CYBER



雖有「文明帝國」的影子存

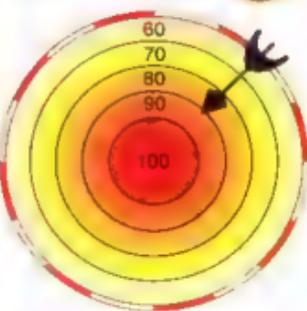
在，但魔法與策略的相結合，讓遊戲的耐玩度如魔法般的變化多端，讓人可以一玩再玩。

DRAGON



超一流的設定，使得本遊戲

具有相當少見的高耐玩性，更可使玩家樂於其中。雖然在程式上有不少瑕疵，但對整體遊戲而言，還是難得一見的佳作。





超擬真機車賽

遊 戲 獵 人



喜歡賽車的玩家有福了，以製作名車大賽 (Test Drive) 等模擬遊戲聞名的 ACCOLADE 公司，在將實況公路景色搬上名車大賽之後，便大膽地嘗試以機車做為主題，並推出超大容量的 CD ROM 版本。在「超擬真機車爭霸賽」中，一共收錄了五條實況公路，而且還提供了 CBR 900、FZR 1000、GSX 1100 等八種重擊機車，滿足車迷的狂瀾快感，趕快帶上你最帥氣的安全帽，選輛最拉風的 Autobike，跟我們一起上路吧！

進入遊戲，映入眼簾的就是驚人的 SVGA 高解析畫面，只可惜只有在靜態展示畫面有此表現，在賽車的時候，有著通 MCGA (320 x 200 256 色) 的畫面；不過整個賽車過程中，道路的狀況和兩旁的景色，仍然可以讓你感受到光澤的魅力。遊戲提供了二種不同的選項，你可以選擇練習、單車賽或者是冠軍賽，通常玩家最後的目標

應該是冠軍賽。在冠軍賽中會出現練習、資格賽和正式比賽三個選項，如果你在對此賽的公路狀況並不熟悉的話，最好能在此熟悉一下路況，在資格賽中取得較佳的起跑順位，會讓你省下不少麻煩，尤其是在短程的賽車中更是重要，千萬不要偷懶哦！在冠軍賽中，玩家可以藉由所得獎金來增添新裝備，越貴的東西效能越好。對了！你只要拼命地掛錢、衝，最好能沿路把那些競爭者踢下車來。

由於遊戲中用的是 一般 VCA 模式，整個遊戲的總程相當地細，在筆者 486 33 配備 8MB RAM、PANASONIC 562B 倍速光碟的機器上跑起來就是讓人痛快極了，即使切原 Turbo 版，仍然擁有令人滿意的速度。在公路上除了和作競爭的對手之外，還經常會有迎面而來的大卡車，或者是擋在前面的油車，如果你沒辦法超前的話，那還跟人家拿什麼第一？要提醒玩家的是，遊戲中所用的視角非常奇特，就如附圖中所見的，事實上並不是第一人稱視角，那部可以看見轉速表的機車是你的後座，但是若以它作轉彎判斷，保證你撞得滿頭包，仔細一點的玩家，大概可以看出每張圖片中，都會有相同的一部機車，那才是你要控制的車。這種獨特的視角，讓筆者

● 出版公司 / 軟體世界

譯本文作者 / RXZ

大傷腦筋，說它好也看不出它好在那裡，尤其是在過入彎 (C Turn) 的時候，你會看見車子突然倒向後去，有時車身著地得太低，連怎麼摔出去的都不知道；另外在連續轉彎 (S Turn) 時，“鏡頭”會有突然轉折的現象，……突然若不到前面，撞著或“碰”的一聲，你又少了一次完成比賽的機會。其實情況也不是那麼地糟，第一種情形事實上還是來自於車輛高速行駛上突然轉彎的正常現象 (不信你可以試試，不過筆者建議你最好先買個保險)，而前者若能好好運用，反而是你超越的對手的好方法 (緊靠內線)。最重要的是，快得快，車禍千萬出不得，如果是長程賽中，搞不好連完成比賽的機會都沒有；遊戲只允許你當個 (九命?) 而不是神!



群英會畜 VER 2.0

COW BOY



遊戲進行的速度蠻流暢的，可惜視角太過奇特而且連續彎道時會有突然轉折現象減低賽車興趣，而解折畫面如能再提高，遊戲會更有看頭。

CYBER

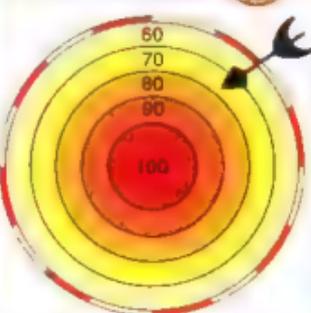
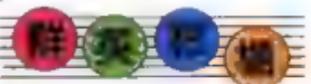


畫面極為流暢自然，遊戲玩起來速度感十足。惟操控不易，向極速挑戰時容易摔得人仰馬翻。

DRAGON



雖然畫面頗為流暢，但是獨特的介面即使得玩者較不易適應，如果常習慣這種控制方式的話，倒是個不錯的賽車遊戲。





● 出版公司 / 軟體世界

● 本文作者 / LYC

網路奇兵



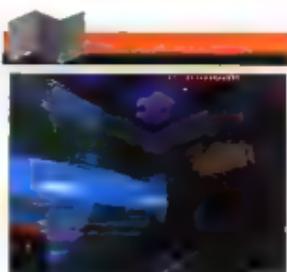
在市面上到處充斥著中古世紀為背景的 RPG，或是「DOOM-LIKE」（意指介面類似毀滅戰士）的立體動作射擊遊戲之下，你是否想要換換口味，來個不一樣的 GAME 來玩玩呢？「網路奇兵」可說是一套不錯的選擇。這是一套比較接近「地下創世紀」的 3DRPG，以科幻產物之下的太空站為背景，在遊戲當中到處都是先進的儀器、終端機及機器人等，讓玩家可以體會一下科幻 RPG 的不同之處。



在「網路奇兵」當中，你扮演的是一名被改造過的生化人，具有侵入電腦網路的能力。你必須在瘋狂的主控電腦 SHODAN 控制下的太空站四處探索，以逐步解除 SHODAN 對人類所採取的各種毀滅手段，進而打倒 SHODAN。由於在一開始時，你只有種簡陋的裝備，為了往後的生計，你得找到各種武器、藥劑、

裝備、硬體裝置等，以對抗各種見人就殺的機器人。有時候你還得利用終端機侵入電腦網路中，以找尋隱藏的密碼及特殊軟體，使任務進行得更順利。這種與神話幻想的 RPG 迥然不同的環境背景，使得玩家進入了另外一個陌生的時空，也使得遊戲的樂趣大為增加。

RPG 的重點，在於它的劇情架構。雖然在太空站上已經找不到其他的人物可以交談，但是你可以在途中找到許多資料磁片，或是收到各種情報訊息，而使得劇情能藉由這些資訊，漸漸地架構出本遊戲的故事情節，不僅相當符合當時情景，又能夠確切地表達劇情，突破了以往與 NPC 交談或以劇情動畫表示的窠臼，對可說是 一種相當新穎的表達方式。

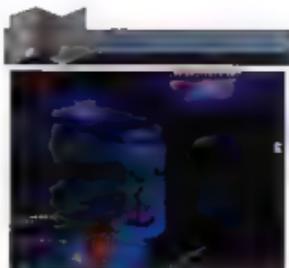


對一個 RPG 來說，獲取經驗、升級以增加能力，或是擁有多樣化的物品、裝備，會使整個遊戲在過程中更有樂趣。在「網路奇兵」當中，你所控制的人物雖然無法藉著打倒敵人來升級，但是可以經由撿拾到各種物品裝備，來提升主角的各項能力；而且在遊戲當中，除了一些常見的科幻武器之外，還有首道多多的特殊物品裝備，有的是可以暫時增加某種能力的藥劑，有的是可以補充能源的電池，以及一些強化主角能力的特殊裝備。這些物品的設定可說是相當齊全，讓玩家可以利用這些物品，更順利地對抗一連串的挑戰。

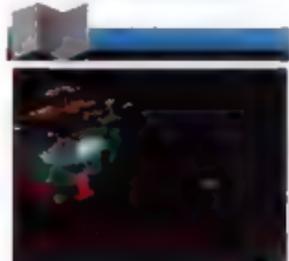


「網路奇兵」在目前「DOOM-LIKE」的遊戲風潮氾濫當中，看起來好像也是這股風潮之下的產物，不過實際上卻有極大的差異。首先「網路奇兵」與「

毀滅戰士」類型的遊戲不同，它是一個真正的 3D 立體第一人稱介面的遊戲。為什麼叫「真正的 3D 立體」呢？如果細心一點的玩家，可以注意到「毀滅戰士」是以「擬似 3D」的方式來進行，它利用一些比較取巧的方式，來達到 360 度立體的效果。但實際上與真實的 3D 立體仍有一段距離；也因為如此，它可以達到極為流暢的速度。相對的，「網路奇兵」與「地下創世紀」系列就屬於真實的 3D 遊戲，它們不但可以用任意角度觀看任何地形地物，也可以改自身的高度位置，來產生與環境相對的改變（目前與「毀滅戰士」使用同一引擎的「毀滅法師」（HERETIC），也增強了這一點，但在某方面仍做了些取巧）。也因為如此，「網路奇兵」中主角的自由度，要比「毀滅戰士」來得更高，但也相對的，不僅在速度上慢了不少，連操縱方式也變得更加複雜。



看到「ORIGIN」的字樣，筆者猜想一定有不少玩家又要說：「OH！MY GOD！」的確，本遊戲在配備需求上可說是相當地高，在 486 DX2-66、8MB RAM 的環境之下，以 320 × 200 的 MCGA 模式來執行，也只能說是還算流暢而已；如果你以光碟版特有的 640 × 480 256 色的 SVGA 模式進行的話，就算是用 486 DX4 100，畫面中的跳動還是會令人受不了。雖然改變解析度可以加快些速度，但是筆者勸你為了確保遊戲順暢（關係到主角的生命安全），



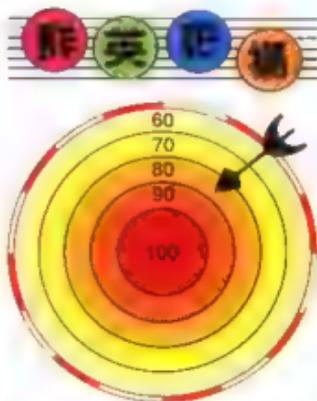
還是用較低的顯示模式吧！遊戲中的音樂並不是非常好，但是也算是頗為貼切整個遊戲的風格。音效則算是不錯，尤其是在平時偶爾發出的人工語音，有時還會讓人嚇一跳哩！



「網路奇兵」除了智冠科技所代理的磁片版之外，還有平行輸入方式銷售的光碟版。據筆者瞭解，由於國外廠商的某些因素，目前有些遊戲的光碟版，在國內並沒有單一的代理商，也因此讀者可以發現，很多光碟版的遊戲經常有兩家廠商同時銷售的情形。在「網路奇兵」當中，光碟版除了片頭改為 SVGA 的畫面之外，在遊戲中還提供了四種顯示模式。雖然遊戲中的英文訊息多了些，但實際上並不很礙，而且遊戲紮實的內容，將會令人覺得回味再三。如果你喜歡「地下創世紀」系列，或你是一個 RPG 的愛好者，那可別錯過這個實力派的遊戲哦！

群英會審 VER 2.0

COW BOY	CYBER	DRAGON
 <p>科幻幻想式的動作 RPG。</p> <p>遊戲是以 3D 立體設計而成，在環境改變上比 DOOM 更具自由度，因背景是尖端科技的太空站，故難度比一般動作遊戲超過太多。要玩此遊戲，玩家可得有兩把刷子。</p>	 <p>在視角的變化方面，顯然比目前流行的許多標榜 3D 的遊戲來得多。而科幻式的遊戲風格對於喜歡傳統 RPG 的玩家而言，也許是一個新的嚐試。</p>	 <p>相當有內涵的 3D RPG 若與「DOOM」系列比較的話，個是充實有料，一個是痛快順暢，可說是各有千秋，不遑多讓。</p>





● 出版公司 / 光 譜

■ 本文作者 / 米 克



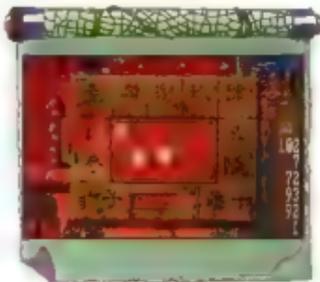
年後，又以極快的速度推出了他們的第 一 國遊戲《雄霸天下》。

《雄霸天下》的進行方式頗讓人有種「大使帝國+富甲天下」的感覺：《大使帝國》般的單兵戰鬥及 RPG 式升級制度，加上《富甲天下》的賭場、武器店、防具店等地點。玩家在遊戲中指揮的，不再是數以千計的部隊，而是一個個獨立行動的將領，所以武力參差的將領也會難生存。一如其他的 RPG 式戰略遊戲，如何練功讓自己的將領升級，成了玩家最重要的任務。這種設計倒也讓習慣於率領千軍萬馬殺進殺出的玩家，有了全新的嗜味。

這種設計固然滿有創意的，但是也存在一些不小的問題：人物的能力相差太少就是最明顯的例子。以三國時代有名的猛將—趙雲、關羽、張飛為例，玩家可以發現他們的確是比一些「肉腳級」的文官強上很多；但是比起一些「軍級」的武將卻又好不了多少。在這種情況下，玩家會印證「猛虎難敵眾群」的道理：流的武將不敵兩名一流武將的圍攻，似乎令人有種啼笑皆非

的感覺。

筆者個人對 KOEI 的《三國志》系列最大的不滿，就是對武將的各項能力都是採用 0 ~ 100 的數值來代表。熟讀「三國演義」的玩家應該可以發現，小說中人物的能力有相當多的等級與差距，光用 0 ~ 100 很難表現出這些不同。我們很難說一個武力 90 的武將與一個武力 91 的武將有何差別，這就是級數太大的缺點；很不幸地，《雄霸天下》也有這一類型的問題存在。另外，武將的能力是由作者對小說中的人物考證而來，雖然每個人對各武將的能力認知不同，但某些厲害的將領，眾人都對其評價都會具有相當的一致性；所以，遊戲中把郭嘉的智力設定為 61 幾點，就令人有點難以接受了。





手冊的製作雖然還算詳細，但是沒有附上舌、華陀、左慈等人的的畫像，卻是一件令人感到可惜的事，因為這樣將使玩家難以分辨出現的著名為何人。類似的情形也發生在「取存檔」上。在玩家進入遊戲後，不論存取檔案都可以看到關數、日期等詳細資料，算是相當體貼的作法；不料在片頭讀取存檔時，卻只能看到「進度」等字樣，其餘一點提示也沒有，這種設計就十分不便了。

由於本遊戲還帶有一點《富甲天下》的色彩，所以金錢、賭場及各種商店也依然存在；不過玩家能夠去消費的時間並不多，所以金錢在遊戲的後期反而沒有太大的用途。

另外，遊戲中對於資料的展示實在設計得不太好，玩家必須在兩頁間切換，才能看到想要的資料；對於想更換武器、裝備的玩家而言，非常地不方便，如果能夠在一個畫面內 Show 出武將所有的能力及攜帶的物品，對玩家將是大福音。

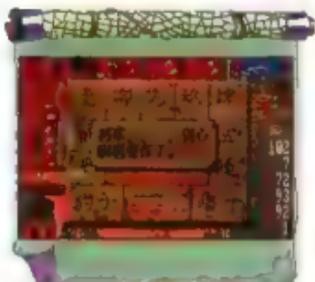


接下來就來看看《雄霸天下》的畫面及音樂吧！本遊戲的美工應該與《富甲天下》是同一組人員，所以人物也是和以前採用相同的造型，都是那種 SD 的造型，不過由於上色及繪製上的問題，使得某些人物看起來就是「糊」，根本無法分辨出五官。而遊戲中的戰鬥動畫實在是沒什

麼變化，不如把它關閉還可節省不少時間。至於音樂及音效方面，並未有驚人的演出，大概只維持中等左右的水準而已。



整體看來，《富甲天下》雖然有著不錯故事當背景，加上融合兩套遊戲的新構思，但是並未將這些優勢徹底發揮，實在令人感到可惜！如果您喜歡《富甲天下》，而且對遊戲不太挑剔，那麼不妨試試《雄霸天下》；否則就別忘繼續等其他的好 Game 出現吧！



群英魯番 VER 2.0



COW BOY

又是一款打老三國旗幟的遊戲，遊戲界似該改弦易轍，換點新鮮遊戲，以免玩家彈性疲乏，整個武將的設定，並無法分強弱之別，不似想像中的三國。



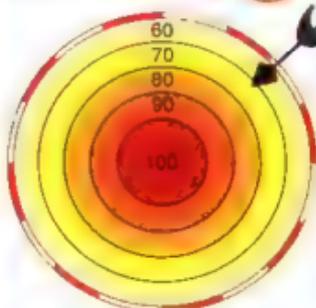
CYBER

玩家在遊戲出版後，遊戲公司勞苦功高，對「三國」這兒不累，也應該「兒破爛」再怎麼「爽口不膩，嚼點新鮮，嚼個鮮」，別讓人家胃口，不要讓他們食不知味啦！



DRAGON

光顧繼「富甲天下」之後的另一作品，除了人物看來頗為可愛外，遊戲方式也算頗為創新，但架構稍嫌薄弱，而且「三國」的題材也稍為陳舊了些。





● 出版公司 / 第三波

■ 本文作者 / T.M.C

在西元 1537 年，位於本州的尾張國發生了一件驚天動地的事情，一位日後將影響日本戰國歷史甚鉅的偉人誕生於愛智郡中。這位能與織田信長、德川家康併稱為戰國時代三巨頭的，不是別人，即是日本第一位平民關白（當時社會的最高官位）——豐臣秀吉（原名：木下藤吉郎）。



在太閤立志傳（以下簡稱「太」片）中，玩家所扮演的就是這一位赫赫有名的人物，與以往不同的是，此次玩家在遊戲之初只是擔任織田信長手下的一名步兵頭，身份是極其卑下。

因為「人微」所以「言輕」，故剛開始所提的建議多半不會被採納，而且能擔任的工作也多是買賣物品等雞肋小技，此外，同僚間也都不太友善，常會言語譏諷（尤其是柴田勝家）。不過，前田利家則對你非常好，時而

太閤立志傳

主動教導你某些事，與提供建議，是當你遇到困難時，可倚仗的一位摯友，而你的正室—彌生（號稱戰國「賢夫人」之一）也是你在迷惑時，能指點迷津的人，故初玩者可藉著這二人的幫助，順利上手。



在「太」片中，你的目標即是利用身邊的助力，盡量博取信長的信任，以成其左右手，既而幫信長爭取到一品官位—「關白」的封號，或者是取而代之成為信長的繼承者，而自行登上「關白」寶座。

此次的「太」片是 Koei 繼「維新風雲」、「大航海時代」、「伊忍道」之後所開發出的第四種類型不同的作品，它融合角色扮演與戰爭模擬兩種遊戲的特色，既而重組為所謂的「實戰遊戲」，使玩家在重複遊玩時也能有新意。



當遊戲開始時，可以先設定主角的能力特性，共有猛將、智將、能吏、武者四種，雖然在手

冊中建議玩家選擇智將型，能使遊戲進行的順利些，但筆者個人認為四種類型都差不多，因為遊戲中的各種屬性（武力、內政、魅力……）與技能（陣地、辯才、文化……）升級的難度似乎低了些，讓玩家可以輕易在數年內，將所有能力提昇至巔峰，不過你可別就以為這個遊戲「分容易，好戲還在後面呢！」

當玩家升至「家老」而被任命為城主時，才是「太」片的重點所在。此時的你，就必需自行打理一個地區的人員編制、財政收入、兵馬數量……等，而所接到的命令也不再是輕鬆容易的「作了」，而是要去攻打別的君主的城池。依照「常道」遊戲流程，當信長進攻本能寺時，會發生「變」（信長遭明智光秀殺死），這時，玩家就會成為「關」之君，率領「義」之師與明智光秀對抗。（玩家要成為「關」之君的手段，還有可乘在身為城主時，進行反叛，而為戰國時代的新一代英雄）



在玩家身位大名（君主）後，一切所作所為都將關係到你往後的前途，當決策錯誤時，也不再是挨一頓罵就沒事了，而是如果不小心踏錯一步，就有遺萬劫不復的危險。故在難度上似乎要比前段更深得多了。

還有另一種狀況是，只要信

長不與本願寺光佐對峙，就不會發生本能寺之變，此時，身為秀吉的你，只要盡力輔佐信長，讓他成爲「關白」即可。



在「太」片中，每個城鎮都有許多不同的場景，如：在遊戲之初，你出入次數繁多的米店、打鐵鋪等只做大宗買賣的商店，（故當你在此採買時，都是有軍務在身，所以請盡可能的殺價，否則在你志得意滿，以爲工作完畢，前去拜見信長時，可能會招來一頓訓；不過，在馬店時，就要小心，如果殺得太兇，惹得老皮騾差成怒，是會被趕出來的，所以善用Save & load吧！）除了一般的商店，還有雜貨店（舉凡美食品、刀劍、書籍與一些尚未鑑定的財寶和珍品……應有盡有）在外貿易頻繁的城市（如：界），甚至還有舶來品的推出。除此之外，也有酒館（可探聽到大名的動向、武將傳聞和小龍一番）、客店（可與過往的旅人聊

大名們的施政方針和恢復體力，有時甚至會有豎遇發生）、醫院、皇宮、貴族住所，當然也少不了有許多民宅，裏面住著許多深藏不露的隱士，你可從他們身上學習茶道、藝術或武術、謀略……等，而當你身爲城主時更可禮賢下士，遣他們做你的武將，參謀爲你效力。

雖然「太」片也是採用 640 × 480 16 色的解析度，不過在畫面的精緻度與色彩的協調上似乎不如過去的作品，略顯簡陋刺眼，不過，它有一點帶點值得稱許的，就是每到城池都有一幅較具特色的風景畫代表。此外，在音樂（效）方面，表現平平，不過因爲這一直是 Koei 的遊戲軟弱的一處，所以也不會感到特別失望，且主題曲還高饒日本風，與遊戲內容頗貼切，不像「國志系列」的不中不西，令人感到突兀。



在操控部份，只要有一隻滑鼠就能輕輕得宜，而指令也都以

icon 顯示，使畫面親和不少。至於時間的分段則只以「卯」、「午」、「酉」、「子」四個時辰來代表一天且因爲會如同「大航海時代 II」般，即使不動，時間還是會不停流逝，使你深刻體驗到何謂「光陰似箭，歲月如梭」，故在切換指令時，必需採以迅雷不及掩耳的速度，否則……此外，較令人詬病的是當玩家查閱密探所帶回來的敵國城池資料，必需一直往下拉，因爲當玩家看完完第 8 個以後的任一城池後，選單又自動跳回到顯示前 8 個城池。

雖然我覺得「太」片在畫面、音效……等都並非很成熟，但它的創意，卻值得你來玩一遭。扮演一位配角是以往都沒有的經驗，此想法雖不是 Koei 率先提出的，但在那麼多 Koei 的歷史遊戲中卻是首創，所以或許你可以來嘗一嘗 Koei 不同風貌的作品與嘗一嘗伴君如伴虎的滋味。



群英會審 VER 2.0

COW BOY



結合了角色扮演與戰爭策略的遊戲特色，作不同類型的遊戲轉換，而玩家進入遊戲後是從配角身份開始扮演，以及於遊戲的遊戲，讓人有新的感覺。喜愛 Koei 的玩家，不妨試試。

CYBER

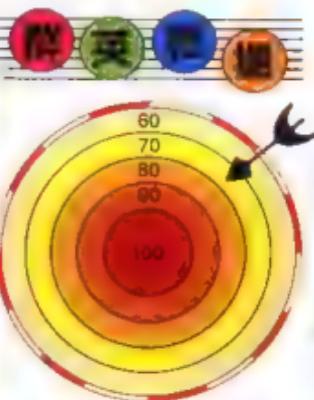


Koei 綜合角色扮演、策略、戰略遊戲的特點，整合出一道爽口不膩的戰術小菜。遊戲的創意遠勝於聲光效果表現。

DRAGON



從爲人臣子到成爲大名（君主），可說是突破以往 Koei 策略遊戲的格式，是個頗具特色的遊戲，是值值得玩家試試。





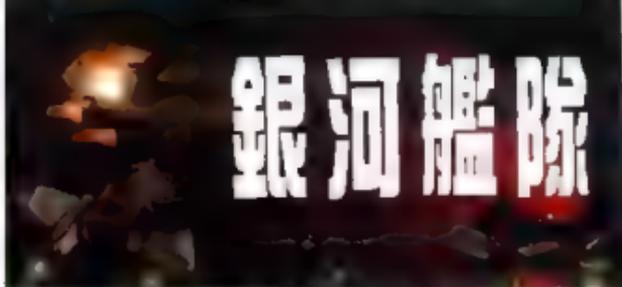
● 出版公司 / 軟體世界

■ 本文作者 / 爽哥

我乃是吃這個也爽、吃那個也爽、人人聞之會爽的爽哥是也。說到那個銀河飛將我就會有點爽又不會不爽。爽的是這是我非常喜愛的遊戲，不爽的是等了這麼久還不見有較突出的作品出現，不過現在總算有。會跟以往有點不同的遊戲，不過說到這套遊戲我又會有點爽又不會不爽了，怎麼說呢？廢話！當然足用嘴也說了。

自從銀河飛將 II 之後，就在漫長的等待中靜待銀河飛將 III 的來臨，數月之後，出現了一個私掠者，私自捕掠一番爽了之後，過了幾個月，又成立了一家軍官學校，上了幾堂課後，覺得不爽，就自負退學了。又在數月之後，出現了一個所向無敵的艦隊，叫做銀河艦隊，個在銀河飛將 III 加入戰略成份的遊戲，現在，爽不爽就看你自己了。

銀河艦隊也可以說是在替銀河飛將 III 热身，怎麼說呢？待會再說好了。這個遊戲比較特別的



地方就是有挑戰／戰鬥、艦隊／戰役等不同的玩法，還可以透過分割畫面或經由網路及 Modem 進行雙人共同對抗或互相挑戰，這在遊戲界雖不是創舉，但在銀河飛將卻是空前未有。搖桿史是搖得緊了，非 Thrust Master 不可，這點我就真的很不爽了。好不容易騙了支起來，也不知是誰的人挑了，還是找厚皮了，無法發揮 Thrust Master 的功能，只能當作普通的搖桿用，又令我更不爽了。

雖然這個遊戲有多種玩法，但所謂料多就不會味美，味美就不會料多；便宜就不會大砲，大砲就不會便宜，亂念一通爽不爽！這幾種玩法如果將之分成各別套遊戲的話，相信內容一定會充實許多，但是這些卻硬擠在幾片磁片上，實在可惜！從銀河飛將 I 開始，戰鬥之餘，總是在想，這麼笨的傢伙，如果可以跟幾個好友組成一支小隊，相互定攻無不爽。可惜人不從人願，直到銀河飛將 II 也付戰元後，這個願望仍未實現，現在夢想終於成真的了。

挑戰／戰鬥部分可說是本遊戲的重點，在分割畫面或連線時，才可以選擇挑戰，此時可任選 Confederation（聯邦）或 Kirathi（基拉諦）的戰機，從輕

型到重型，從有形到隱形，互相對抗，爽斃了！但是兩個人擠在小小的螢幕之前，怪可憐的，好處就是可以看見對方的行動，想不看都很難哦！打得不爽時還可馬上來場真人快打，極具臨場感。但想要遊戲跑得順，就在在銀子。在這部分 486DX 66 會有跳格的情形發生，各位看官就自太多福了。至於戰鬥部分的不同之處為獨自與隊友共同對付總共 15 艘的敵人，戰機無法選擇，每當最輕型的戰鬥機請命前，打個幾局就可以換戰機了。

接下來就是艦隊／戰役，這部分可說是蠻簡單的回合制戰略遊戲（也說我的 IQ 太高了），其中又包含戰鬥。其實艦隊跟戰役部分說起來也沒什麼人的差別，嚴格說起來就是結局不一樣了。在艦隊部分，先行選定扮演的方，再決定早圖的大小，每隊總數分別為 20 至 50 顆不等，最後則是決定敵人的智力等級。其進行的方式為探勘星球建立壘場或碼頭，然後探窺誘惑



空船，其太空船的種類為各型的戰鬥機及運輸艦兩種（太多了），再建造要塞（分為輕、中、重型，含不同型戰鬥機），最後擊毀敵人。

開始你有 一艘航空母艦、20 份資源、兩架輕型戰鬥機、



顆星球、一座礦場及造船廠。除了努力生產外（不是作愛作的事），領土擴張也是遊戲致勝的關鍵。用戰鬥機或要塞守住星區重要的星球，可阻止敵人領土的擴張，也防止敵人侵入我方星區。由於星球必須由航空母艦具有足夠的資源建立礦區、造船廠及要塞，所以探礦就成了當前要務了，資源不足的話，就無法作愛作的事，遊戲的進展就會很慢，而慢就是艦隊/戰役的致命傷。怎麼說呢？

因為遊戲的過程就是探礦、建造設施、造太空船、探測星球（不過是將太空船移動到另一個星球而已），如此反反覆覆。如果太空船多的話，移動起來的話，你就會知道什麼叫做不爽了。如果自動戰鬥有 OFF 的話，遇到敵機還可以稍微活動一下筋骨，所以整體上這部分感覺蠻枯燥的。

在遇到敵人的戰鬥機時，自動戰鬥為 ON，則電腦會根據各人隨着或然率來決勝負，其結果會在下回合公佈；如果自動戰鬥是 OFF 的話，則會進行一場戰鬥來決勝負。其實自動戰鬥跟是 OFF 會比較好，因為就算敵人戰機上陣，只要你技術好還是打得贏，但若是自動戰鬥 ON 的話，十之八九是從輸的。而且此部分有戰鬥來消遣的話，也比較不會那麼無聊。致勝

的條件就在於當重型戰機遇上航空母艦，沒有第二句話，航空母艦馬上嗶嗶，你就會看到航空母艦一場戲劇性的爆炸，遊戲也就結束了。



至於戰役部分，則必須經過電腦設的 11 個星區，所以就無法選擇星區的大小，除了這點跟艦隊不同外，就是此星區結束後，可繼續下一個星區的任務，以及最後可以觀賞敵人家鄉的毀滅，其他就跟艦隊完全一樣了。至於艦隊/戰役的分割畫面部分，這個地方也就沒有什麼好講的了，因為如果你一半，我也一半，我看到你的，你也看到我的，滑鼠又只有一隻。你玩給我看看，戰略有這樣玩的嗎？難不成我還翻一道牆在螢幕中間。所以啦，還是老套，你一回合，就滾到邊一半輪看，然後換我回合。所以多人就會看到兩個人在那邊玩人風吹，然後就會有很多人在那邊玩人風吹了。

這個遊戲的畫面雖然也是 320 × 200，256 色，但筆者在

剛進入遊戲的時候就覺得這個遊戲的畫面跟前幾部作品比起來細緻多了，這點我就很爽了。在擊



中敵機時，如果敵機還有防護罩的話，你就可以看到在機身外顯現一層防護罩，非常賞心悅目。



這就是為什麼爽哥我會說這個遊戲是在乃銀河飛將 III 熟身的緣故，會讓你看得很爽，打得更爽！

說到這裡老編就不爽了，因為寫太多，所以我就不爽寫了，您覺得爽嗎？爽的話就去買套來玩玩，保證會讓您玩得有點爽又不會不爽，好了，最後請跟我高呼：白雲飛日，爽哥，爽哥……

群英會審 VER 2.0

COW BOY



銀河飛將系列作品，遊戲包含了模擬射擊及策略運

作兩款遊戲，配備需求仍是本遊戲之重頭戲，而畫面設計上則更為細膩有看頭。

CYBER



遊戲可說是銀河飛將的附屬

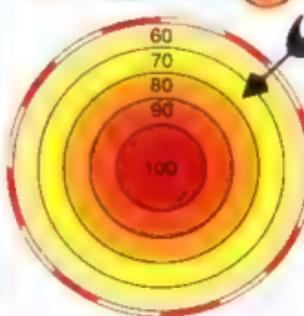
產品，創意雖別出心裁，但過於簡單的戰略對看，讓人無法享受戰略所應有的思考空間。

DRAGON



雖然是個過渡時期的產品，

但加入戰略的創意倒是不錯；只可惜內容與架構不太能搭配，使得遊戲性弱了些。





好友 Frankly 在說了「人地咁早醒嘅理由之後」之後就醒來，只留下 Murphy (你) 孤軍一人，給咁當咁就奉進來的郵件一看 (EXAMINE)，原來是美容整形廣告，還有一份申請函了超通信、日本的文件，「也好，那些老白可以的話就機早該咁了。」到拜堂前，把右邊抽屜裏的郵件拿出來，是在申請信件 (application)：(COMBINE)，拿開左邊第一個目錄裡的筆，簽上你的大名和住址，OK！大功告成，不經意地看到 (LOOK) 桌上的相片，又匆匆對老婆看思念，算了！先把佢給寄出去吧！

走到大街上，把郵件投入郵筒 (autopost) 內，撿起地上的舊報紙一看 (看重點，用黃色線框起來的部分)，哇！有人查到了，原來當舖 (pawn) 被偷了，趕快到警察局去問門，好不容易從局長口中套出點東西，知道犯人的血型是 AB，

Caucasian (高加索人) 而且是個正常人 (norm)，再到當舖去問老闆，原來失竊的是一個手環 (bracket)，一個叫 Emma Nynton 的人拿來賣的，看老闆心意的樣子，大概價值 150，拿 100 元的皮巷 (alley) 去右邊一會場或門面一的玻璃被打破了，撿起地上的玻璃片發現「非紅色 (red) 的」，在地上有一個大約 14 吋大的腳印，打翻的「玻璃」遺留了一張紙條：「看來應該是個人的東西」，到處查問，沒想到這玻璃碎片是個球或汽球，撿起地上的籃球，「我在是下午場比賽在精疲力，3 秒鐘，球在 33 號的 Tex Murphy...」，「籃下，個誰投了球！」，「也許下次考慮在雷姆裡裡秀身對！」好容易沒揮了...，在片 20 分有部舊收音機，檢查一下會發現裡面有兩個密電碼，取出乾電池 (有了半裡的)，大概是個很好用食的傢伙，到處是馬克力罐，長長一列排下去的製型，可惜什麼也沒見著，「空地的木棚有個不大不小的空位，等過去可以直接到大街！」，到街上的報攤，Chelsee 打聽有關竊案小事，「那日晚，我看見一個陌生人，長處記得他有一雙看架般的綠眼睛，而且在手臂上有錨 (anchor) 的刺青」，Chelsee 說道：「似乎還缺少一些東西，也在住在中街的大會館

這些什麼也說不定」，我折回後巷，果不其然讓我遇見了這位流氓漢，這位先生不怎麼友善，但是如果他喜歡的東西，那又另當別論了，到 Louise 的餐館弄塊巧克力派來就可以問出竊犯大概的身高（

6'3" 或 6'4"）以及體重（300 磅）。

回到辦公室時得到的有線電視畫面，顯示那匪徒的體型與



七錄（note）知道這名匪徒與 Rusty Clown 被害有關，現在下落不明，「到 coit tower 找 Beek Nariz 問看看，他是這附近有名的萬事通」，看到他的鼻了，把美容整型的廣告單送給他，他就會告訴你在哪裡可以找到 Flemm。

Flemm 這小子幹了不少傷天害理的事，據說連快餐店老板 Rusty 都是他殺的。我一步做兩步趕快跑到皮草店去，只見大門深鎖，不得其門而入，門前的腳架讓我想起有些迷惘時總會把鑰匙弄丟，然後他們會把鑰匙……果然不負我所料，拿起地上的鑰匙打開大門，摸黑店裡的是琳瑯滿目，打開電視機，有一段防火宣導短片，旁邊的小櫃子裡有一把十字型的鑰，在紙箱裡還有一個小丑，把電池裝上之後還能動，四處找找又發現一個圓形塑膠眼和一個和電視片一模一樣的面具，也一併把它帶走吧！右邊有一個雇員專用的密室（employer only），用掛在牆上的鑰匙將它打開，密室裡瀰有一股悉烈的化學藥味，牆面左邊的回收筒只見一片白骨伴隨著噁心的惡臭，拿走密室裡的氣球和十字型，由複製品前我順道把氣球充滿了氣氣（在牆壁上有一個噴嘴），我馬到倉庫（warehouse）去把 Flemm 揪出來！

倉庫裡有種陰森的感覺，抬頭往上望，似乎有把

鑰匙去拿櫃子上的電



幕開關鑰匙，如果 Flemm 幹了什麼動心事的話……突然密室一動，把裝上電池的小丑吊在吊勾上，走下樓梯，剛好 Flemm 從外面走了進來，忘了你的鑰匙嗎？旋開電源後小丑動了起來，Flemm 嚇得魂不附體，奪門而出，拿起他放在桌上的了環（bracket）和鑰匙，打開壁櫃取出保險箱（

遊戲攻陷

strongbox），用在小巷中檢到的鑰匙打開它，與而是塊碧綠的玉（jade），大功告成，回去吧！



又要開始一天的工作了，檢起地上的信用卡，沒想到現在的郵遞效率這麼高，趕緊到電了超市（electron shop）去弄台新的傳真機（fax machine）回來吧，別忘了用（USE）你的信用卡刷一下，這樣才能拿到東西，傳真機在右手邊，回到辦公室換上新的傳真機之後，馬上就有傳真走來了，到 1329 Fillmore，Pacific Height 找前街夫人 M Renier（看來名聲是打響了，沒想到連前街夫人人都認識我），Renier 提供 30000（全老我找回水晶球的理據，大概是借給我的藝林畫吧！既然有這麼優渥的待遇，又有（請見其詳吧！）從 Chelsea 那兒找到 Franco 可別忘記了（statue）的卡，富強的老表 Rook 也告訴我 Franco 經常在幹些走私的勾當，幫幫叫，Malden 透露 Franco 喜歡買卡，再回幫鋪回 Rook 有關卡的事，Rook 說他前幾天收到過一份有關卡的文件，但是被他隨手丟進後巷的垃圾筒裡去了，我連忙去翻它找了出來，那張交易文件（trade paper）！巧者聯絡地點在 Alhambra theatre 808 paloma lane，Franco 見到我的卡好像欠了魂，並表，如果我卡上給他，他就會告訴我想知道的事，我問他有關藝術品的事（mysterious artifact），Franco 告訴我水晶球像很可能在 Eddie Ching 那裡，並告訴我稍後在與我聯絡，回到大馬，要知道大家都不敢告訴我 Ching 是那號人物，回到辦公室，Franco 的傳真已經到了，他告訴我 Ching 住在一棟叫做 knickerbocker 的豪華公寓裡，到警局問 Malden 公寓的所在，不入虎穴焉得虎子，走！

天啊！差點沒從頂樓摔死，還好看到了窗戶！保全系統的高標，好先不死來這個 Hamm Underwood 的保全系統是電了超市老板裝的，趕快到電了超市去找他，不過這個老板也不是省油的燈，我決定騙個世紀之謎好好騙他一下（FRATER NIZE），費了好一番苦舌才讓他相信我是獨行的（STALL），我說我是作保全系統的（LAW

遊戲攻略

AND ORDER BUILDING)，而且還有得意之作 (MANLY BRAVADO)。這麼 啟那老板居然不小心把他那套 Hamm Underwood 保全系統給提高了檔，那學，我該準備 那把利刀 (Inserblade) 來切開那該死的 LCD 螢幕，切開了用你的信用卡刷一下！



Ching 的書房 (Library) 可真是富麗堂皇，還有不少遠從中國和埃及運來價值不菲的書卷，竟然不小心讓我看到古版！面有木書，取出夾在書裡頭的鑰匙，走出房間，哇！長廊上佈滿了密密麻麻的雷射，長廊盡頭的牆！好像是雷射的開關，我趕緊拿手把架上的鑰匙對準，嘩的一聲，bingo！好像是不夠重，沒能把開關切掉，趕緊回書房看看有什麼類型的東西，在旁邊的置物櫃裡有鋼絲和一個鐵籠子 (trap)，無聊之際正想把鋼絲拿來個魚，突然想到那個型號如果裝滿水的話……嘿！這次要看牛仔 Murphy 的表演了，果然如我所料，把雷射開關給切掉了，進左邊的房間，原來這裡是 Ching 的研究室，不知道那隻變色龍

(geigger) 是不是他研究的對象之一，在左邊大理石有尖塔的後面有變色龍的巢 (chow)，把個放進你的籠子裡，誘捕它，恭喜你！現在你有隻長得很帥的小寵物了，記住別把它的頭伸進去咬他喇！無意間發現桌子底下有張紙條，原來是 Ching 的日記給他的，「哥文特預 在壁畫後面有密碼鎖，該不會……呵，有人笨得用自己的生日當密碼的，男計 巧查打可幫了大忙，輸入 101412 後取出保險櫃中的一份邀請會中與會討論者的重要文件和安安全通行卡 (security card)，研究室角落裡



躺著 根套索 (capture noose)，也許有用也說不定，一併把它帶回，一面小鏡的背面有密碼，用夾在書架上的鑰匙

Ching 的書房 (Library) 可真是富麗堂皇，還有不少遠從中國和埃及運來價值不菲的書卷，

書房，只見原來的書櫃移開出現了一間密室，一進密室就看見那座水晶泡的雕像，不過已的房牆是些可以斷金分石的雷射光束，在書後面有個空上孔，把通行卡插入之後雷射光束就消失了，不過還有個人問題，雕像似乎高了些，把空架搬到雕像底座旁邊墊腳，用套索把雕像吊起來，反正已經睡了賊，不帶點紀念品回去太可惜了，我選擇了穿在 DAVE (一揮右眼) 上的毯子 (blanket)，比較輕嘛！回家去囉！(不要像到走門出去，不記可以瞬間移動嗎？)



不知道是我偷了那塊佈置是水晶泡雕像的緣故，才剛下車就被海 K 了一個，陣天旋地轉之後，也許有人看見也說不定，為了那 30000 美元，一定要找出那傢伙！被裁店的 Francesca [瞎] 整個事件的經過，不過她要我找出她老公 Bai Lucio 外遇的證據，並交給我一張小紙片，其中部份被 Lucio 搶走了，看來是密語之類的東西，幹是麻煩，只好到處去問問了，午餐店的 Louie 和我交情不錯，當然去找他囉！Louie 告訴我他看見 Lucio 去了一堆碎紙片在店旁的垃圾筒裡，翻天翻地！在垃圾筒裡的小紙片還在，只好玩起小時候的拼圖遊戲，勉強把它拼了起來，和 Francesca 給的小紙片對照一下，啊哈！原來是很密語，真的是



Louie 和情人 在金門飯店 (Golden Gate Hotel) 幽會，第二天下午，密碼是 SHI (SHI ON)，在商店的門口，Ardo

是個標準的老古板，說什麼也不肯讓我進去，只是看著他的救火偶像，看到他癡迷的樣子，腦海中閃過一個念頭，嚕嚕！戴上消防面具再吸一口氣球裡的氣氛 (可以改變聲音)，這下 Ardo 果然被我唬得 愣 愣的，我馬上跑到房內，一匹匹 Lucio 的小冊子最好的 / 日記就證明能常到這看來，我在房裡四處找尋，在 幅風畫畫後發現一張抄滿女人電話的名單，在桌上發現了一張像香吻包裝紙的金幣，在臥房的衣櫃裡有一個香檳酒杯，似乎才用過，桌子右邊的抽屜裡有 12 分錢，左邊有個上了鎖的抽屜，下方的抽屜有一本 Guide

遊戲雙龍



調查 GRS 的事，根據秘密情報顯示 GRS 正在進行一項名為 Meahold 的計畫，他們在

一種能殺入基因型的病毒，目前已肅清基因，為此，CAPRICORN 發明一種可以複製此種病毒的晶片（冬結晶）（Winter Chip）；不過在調查的過程中，Paul 和一名叫做 Eva Schanzee 的女子都失去聯絡，如果能找到 Schanzee 就能夠讓調查的工作繼續下去。我們開始找是否有其他的線索，在某天有個相框，相片裡的人似乎就是 Colonel 的女朋友，然後又在桌子的抽屜裏找到一張相片和封給 Meahn Tode 的信封，裏面的信封不知去向，我在桌前而找了又找始終沒有發現那封信，結果居然讓我在門口的踏墊下面給找到了，不知道 Tode 是不是個美女，不過我想我有必要去拜訪她一下。



來到信封，的地址找到了 Tode，果然她也不是當年的第一身材好得有點說，她看來似乎是在等 Colonel，當我告訴她 Colonel 的事後，她居然還懷疑我不是來解決她的，情急之下我出示那張在抽屜裡找到的卡片，她才勉強相信了我，然後她交給我一個叫做 Colonel 託她保管的小袋子，裡面是一把鑰匙，天啊，怎麼又是鑰匙，我覺得我都快變成偷匙兒童了，帶著鑰匙回到 Colonel 的辦公室，打開抽屜，在櫃子裏有一本用密碼封存的秘密檔案，只可惜打不開保險櫃，解碼時應該被鎖在裡面也許會在 Tode 那兒也說不定，於是我又回去找 Tode，Tode 告訴我 Colonel 曾經寄給她一封信，沒想到那封信裡只有一張寫著 571 的卡片，我帶走了這張卡片，回到 Colonel 的辦公室，輸入 571 果然打開了保險櫃，取出本解碼簿，兩者對照之後得知整個事情的來龍去脈，原來 GRS 是個研究遺傳基因的組織，但是 Paul 卻意外發現 GRS 在研究一種殺人的病毒，GRS 前些時日

有許多人辭職，但這些人都音訊杳然，雖然 GRS 為保守秘密而下的毒手，Colonel 只找到了 Alaynah Moore，但是 Moore 所知不多，只知道有人要她的命，因此她殺了中放血，大家似乎認識 Moore，突然想起來她是我以前女朋友的妹妹，我決定先去找她談話；Moore 對我還有點印象，大概是因為她吃過我送給她老姐的巧克力，我們閒聊了會，然後我提問有關 GRS 的事，不過 Moore 真的無所知，我只好將矛頭指到 GRS 來「次虎八承了了！」

GRS 總部處處危機，才思問成一個連通的機器人，如果你靜靜的反應慢了一點，它就要到死神那兒去報到了，而且最好能多看幾分鐘，低平時則由邊上的長牆牆上第四個門進去是研發室（R&D room），我發現這道牆機，就是電影中的一個情節，也許這可以用來騙騙另部電視，所以也動手弄了學走，在牆上，我弄出一個風，把風機之後會發現有條有一張卡上，有好可以用來啓動桌上的那部電腦，小心，在這間辦公室有安全系統，要弄到那部電腦我只好看那本木頭，從桌上和牆中間的地方像偷一樣埋單單地面，就在我蹲下來準備躲下的時候聽到「叮」的一聲，這可是個好東西，特別是在對付一些頭有雲一類之類的東西，當然要把它學走囉，打開電腦後我得到許多重要的訊息，接著前往下一個房間「監督室」（supervisor's room），這間辦公室裡也有部電腦和安全系統，要避過安全系統最好是躲在地板牆上面，我在右邊的桌腳下面處找到了那部電腦的卡片，不過仍然少了些東西，我想重要的會是她該被保存在高度機密區（high security area），可是卻不得其門而入，幸好在這間機密區的門上有個通氣孔，我用鑰匙把通氣孔打開，放單單變換替我鑰匙，如此才得以進入高機密區，幸好可以以身兩下，先把那同情的眼鏡給乾乾，在高機密區區可以找到兩張 CD 片，趕快回到主管辦公室，將那兩張後將 CD 片放進去，螢幕上出現一封信，信裏滿嘴的文了，大概是說叫 Paul 和 Schanzee 到另一個地方執行任務，但 Paul 不知道去了那公平的牆上還有保險箱，不過沒有密碼，我只好轉身前往下一個房間「會議室」（conference room），這個房間裡也有安全系統，最好先翻找一點或躲在桌下，在抽屜裡我找到了那部電腦，正好和原先那部電腦裡對對，在牆上那部電腦她可以找到一把鑰匙，一樣用來打開牆上的電視機下的櫃子，打開櫃子後會發現一部放碟機，然後我來到 Tucker 的辦公室（Marcus Tucker's room），這間辦公室裡也有安全系統，幸好我眼尖，躲到螢幕的後面才沒被發現，在抽屜裡我找到一張

遊戲攻略



備 (unprepared)，她要我下次記得帶來，我根本就不知道 token 是什麼玩意兒，於是跑去問 Monday，她告訴我 token 是古代的一種銀幣，邪教的聖物它作為價值，而一種東西大概只有當鋪才有，至於她為什麼會向住 Kook 的當鋪跟他要了一枚 token，然後回到 Broken Skull，出示那枚 token 給她看，她問我 token 是 a 面還是反面，記住 a 還可能 u 也可能反 (casually positive) 或者是半 a (half-serious fear)，(最好能在這裡亂存個幣)，好不容易進到裏面見到了 Ferrelpus，這傢伙似乎懷疑我的身份，說不到一句話就拿槍指著我，要我玩猜球的遊戲，猜對了就能到 Moon Child 去，如果猜錯了就會變成黑蜘蛛 (一種毒蜘蛛) 的點心，這個猜球遊戲有點難，好不容易四次都猜中了，Ferrelpus 答應帶我到 Moon Child 去，同時當建議我喝一杯 House Special，我回到吧台點了一杯想試試它的味道，沒想到酒才送到我就昏了過去，醒來的時候發覺我被關在 Arboretum，身上的東西一件不剩，惟值錢的是那隻手錶和裡面的晶片還在，門外有個半隻似乎有警衛看著我，Ferrelpus 這麼老狐狸，等我帶去把他拆骨與皮不可，我看了下四周的環境，發現門外有個火災警報器，看來要出去就全看它了，我在附近找來了一堆乾樹葉和一支鐵棍，撬開燃油，一塊石頭和一個打火石，我把鐵棍藏在樹葉堆裏，把易燃油澆在樹葉上，然後用打火石石頭打火點燃樹葉，嗚呼火轟然而起，火災警報器響了起來，警衛聽到聲音開門衝了進來，卻正好中了我的圈套陷阱，一命嗚呼哀哉，我趕緊跑出門外，發現門外有個玻璃杯子，杯口裡插著支吸管，把它收起來，往右邊走來到 Residentia Deck 門外，發現一隊鐵管，門內似乎有人走動的聲音，我隨手躡腳地走過去，來到 Stasis Room，發現沉睡中的 Schanzee，要救出 Schanzee 要按四下面的步驟將她救脫，按下 ON 再按 Temp 然後調整 Oxygen Ratio，再按下 Epinephrine，使用 Electrical Shock，按下 Temp 再按 Sodium Dentathol，按下 Epinephrine，調

整 Oxygen Ratio，按 Temp，再調整 Oxygen Ratio，按 Epinephrine，最後再用 Sodium Bicarbonate 就可以了，Schanzee 醒過來之後交給我一把鑰匙，我告訴她趕快離開這個地方，然後再回到走來到 Observation Deck。



在 Observation Deck 裡面，移開位置的鐵板，手錶就從



原來的位置上，有幾奇怪的地板，我用鐵管硬是把這給撬了開來，身體一鬆鐵管就掉下來，左邊的牆壁有兩個開關，用吸著土開開關會出現一個新的主控電腦，左邊的牆壁裡有一個了鎖的鐵櫃，用 Schanzee 給你鑰匙打開鐵櫃，裏面有部手提電腦，這部電腦、晶片和電腦線都接起來，然後裝在 Moon Child 的主控電腦上，我火速逃往緊急出口，然後帶著救生小艇回到地球上，只見 Moon Child 成爲一個火球，在太空中爆炸開來，終於完成 Colonel 交付給我的任務。

回到辦公室，只見 Schanzee 好端端地坐在我的辦公室裡，我們閒聊了一會，他似乎有意要和我共事，但是現在暫時不會有什麼大事情發生了，我又回到以前的生活。

教教文際際，看看百科全書，至少不需要再為掛牌了的大小拍腦了，不會嗎？我的人！聽聽那是誰的聲音，我老父又來了。



軒轅劍外傳

楓之舞

完全攻略 下

ALEX

遊戲攻略

長葛鍊

疾 飛到外面找到紋錦…隔著通風口，輔了徹要紋錦到人聚找老師去，紋錦往回走時過巧碰上班人幫屬下謝樂伯常叔，並試著用火藥炸開入口大門…爆破聲響倒驚動了魏國將軍，旁邊立有一人，紋錦認出是塵君，遂央求帶往人聚找畢了。一行人走後，這一頭，畢子、鬼谷了和公輸較倒活活滿滿的全到齊了…

闖明原委後，畢了透過通風口要輔了徹去找一種稀有紅色透明的寶石，或許可有辦法…「我聽說安策有這種寶物，應該在他陪葬的棺材附近，找到後拿給我…」

地下城第一層

「樂全不見了？！」這才順利進入秘道（M）。

地下城第二層



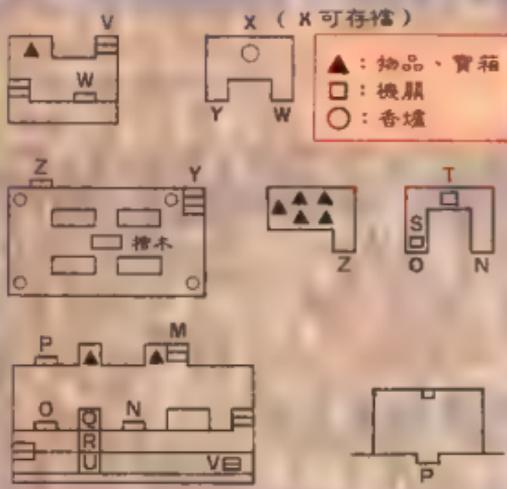
◎ 敲碎石頭才能玩得下去。

見一巨石（Q）甚為奇異…「小心！有機關…」

（將巨石由Q推落R處，進入O觸動機關S打開P，繞過P啟動開關讓T的積水消退，由N進入觸動機關T讓U石再由R帶落到U處，即可通過U進入V。）

找到安策的棺木時，裡頭卻

地下城第二層



遊戲攻陷



○沒錯！別懷疑，沒棺材幹笑。

傳出聲音…敵情是斷沒死？！「有趣極了，他也是被活埋，真是自作孽！」

「我們要的東西不知是否在這裡？打開來看看，問他也許比較快…小心點！又有機關…」

沒錯…別懷疑…這一回得跟棺材幹架…

安策獲救後，得知被蜀桑子活埋的經過，氣呼呼的跑了。看來，煉妖壺還在蜀桑子手上…

「別急，先找到東西再說，嗚？這棺木…」推動棺木白墓後另一頭的門（Z）打開了…果然找到西城紅石…

地下城第一層



○作用什麼樣子？紅石？

回到廣場時，見安策被關綁在地，「我知道出去的秘道，快放了我…我會告訴你們…」

「他說的很可能是真是，既然他曾研究長牛不老藥，就有可能考慮到在墓中做秘密出口…」

豈料放了這廝後，啟動廣場石鑿打開秘道竟白溜了…石鑿上有機關，可是打不開，「可能由裡面反鎖了…先到這風口去吧…進來居民一陣數落…」

墨子隔著通風口說道：「現在把機關拆散…利用機關的心把零件拖到我這一頭來…連那紅寶石一起給我，聽清楚了嗎？」

長苦鍊



○堪忍教養？！

墨子將機關重新組，並將西城紅石裝進機關體內，機關人施展「乾天大紅」將地下城入口大門燒開一個大洞。

蜀人脫困後，拍掌報告知韓了微，紋錦與龐涓、魏國將軍同往大梁之事，「魏國將軍怎會到此地來呢？」

「我派龐涓到魏國當說客，至於將軍為何來此可得問他才知

道了。」

墨子見到錦石子時，當面鼓勵嘉許一番。韓了微決定先往大梁找到紋錦再繼續任務，墨子等人則前往其它國家說服各國群起對抗蜀桑子。

魏國應往北走，但是那邊界有處關卡，恐怕不是隨便能過得去的。

「嗯…去請教韓度將軍吧，或許能幫我們的忙。」

韓國軍營

韓度將軍：「哦？你們現在要改去魏國了？沒問題，口令是「你後血有鬼」…」謝過將軍後，往東北方出發。



○不用幹，拜就世人

口令果然奏效，順利通過關卡。



預備註軍地

進入林子，就聽聞有人叫喊：「喂！輔師兒！」好熟悉的聲音…原來是孫賓和機關人部隊

…「先上來吧！南方山壁上有個山洞，進去後可以通到這裡來…」

聽孫賓說不久前見過紋錦與龐涓跟著魏國的外交官經過，不知道現下情況如何？

看來只有趕緊去追了…

魏國軍營

祭壇前方發現 軍隊駐紮營

地，不知這隊人馬在做什麼？得回去找明孫賓才是。

孫賓駐軍地

「在通往入擊的路上怎會有軍隊駐紮？」

「難道我被發現？」孫賓在此已潛伏一段時間，加上機關人部隊全是韓軍的制服裝扮，難保不被誤會是韓國偷襲的部隊…「也有可能純粹是想定攻韓國吧？」

如此下去，若引發全面戰事，那就不妙了…看來追回魏錫之事得先讓著了…

與孫賓商量過後，首要任務須是探查軍情才是，歸石了因孫賓另有要務安排，所以輔子徹與機關人單獨進行查探。

魏國軍營

求見指揮官不成，倒出來名軍官，見這軍官言詞因理，想必事有蹊蹺…

孫賓駐軍地

「他們果然是準備發動戰事…」

「若真是來攻打韓國，那理會有偵查部隊前來查看…」

歸石了跑了進來：「看到了…魏軍的營地有一些士兵出來了…」

「哦？我們也該出動了…輔子徹，這回要請你的裝成神仙…要裝神弄鬼，故弄玄虛…」

「這是不錯，但是拿什麼來嚇唬他們呢？」

「我在蜀桑子的機關人部隊攜帶的裝飾彈發現了不少火藥製品，那是改過過的爆竹，點燃投擲後可放出滿天星火…這裡有各色令旗，交給輔師兄你裝裝炮台，你舉起紅色令旗，我們放火藥…」



◎千軍萬馬？我數數看…

友誼既定，「三晉天師」就開增囉…幾個回合下來，嚇得魏國軍潰散，逃之夭夭…



營地只剩下魏涓與魏國將軍，「魏涓？你怎麼會在這裡？」

將軍回答：「他是我們大將軍李勤指揮的指揮官，你不知道嗎？…雖然指揮官無能，但我還是誓作戰到底…」輔子徹、機關人和歸石了合力擊敗魏國將軍後，輔子徹問道：「魏涓！你能不能解釋這是怎麼回事？」



◎每軍有三萬五千…



◎大戰韓國將軍…

「我才要你們解釋呢！為何要破壞我的計劃？…我原訂要直接攻打韓國，韓國滅了也就不必顧忌蜀桑子，但是，全被你們搞砸了！」

遊戲攻陷

看來魏涓已無可救藥，就留待他師父處理了…「該歸呢？」

「我把她交給魏國的人將軍李勤了，也因此才能把軍隊借來…」「你…」

歸石了旁制止：「輔師弟，別衝動…如此無濟於事，我們先到魏國首都入擊去再說…」

在這同時，入擊城也有事端…魏錫脫逃不成，被士兵追回…而脫困的魏錫則成了蜀桑子的獵物…



各按聽聞李勤因魏涓失敗，準備了許多財寶和美女想說盡魏文侯別定他的罪。

進入 竹殊門即準備角力比賽…原來要收費？不給！持人竟被逼著和力！比賽「撞牆」，掉就掉吧…贏了還有獎品呢…

華舖人娘提到曾有魏國士兵前來買藥，聊起李勤將軍準備了兩個標榜的美女要獻給魏文侯，莫非是假貨？」

華舖的女孩嘆兒在井裡打水者覺得怪怪的，央求代為查看…原來是銅鑄怪物…

學堂內有一群賊計在穿堂！站崗不許任何人進入，很是可疑…

各機旁！鎖的屋前有 人來回踱步，想是要幫忙…這入叫景政，「在下正愁想看到的線索消失了，若兒台願意幫忙，自然再好不過…」

聽說最近流傳 項諾言，指人間怨苦，諸多不樂，唯有昇天方為解脫之道。很多人聽信謠傳，離家去昇天，結果音訊全無，「我擔心這裡頭有陰謀， 路頭查線索，發現失蹤的入最後出現地點都在入擊…似乎有個白稱「領路人」的傢伙會來接這些面帶

遊戲攻略

豪賊的人手路，但一進入此門，就此不見下落……

爲了救人，只有硬闖一門開後，盡是政一同走人……

大梁城郊洞穴

瞭解其美路入，對一姑娘花言巧語，隨後帶著姑娘站上八卦，瞬間，一人竟消失了，爲了查探究竟，只好加以泡製……

祭壇

「這是怎麼回事？」還沒回過神時，突然出現一巨型毒蛇……就是牠做的怪吧……

「真可憐，不知自己有多少人死在這妖魔的騙局中……」

大梁城郊



大戰突擊

但各機噐事休息，費時無計可施，既然回到故居，就先回去觀戰吧……

墨者居所

到居所入門時，寫字了閉口了：「我不能再跟你進去了……我仍然有個教師的名譽在，還不能回來……我先到大梁的各樓等你……」

「師兒也真是的，那麼想不開……」

回到房間師兒弟田切，傷勢早已痊癒，聞著要玩機噐人，索性就讓他高興一下吧！

獨自到外頭逛了逛，還是自家環境舒暢……大師兄在屋內與魏國的長官們商議，討論大梁的防禦工事。

再度進入房內……「師弟！你把我的機噐人給拆哪？」……可好……

陳威回來過，寄放的物品今才交給田切……帶著夜事，去找師兒去……

大梁城郊

走各樓長篇師一……

入商議事情，聽說墨學堂教師的墨先生，說是仲女被強押入宮中，央請幫忙救出人來……

「我的姪女名喚絞節，身穿綠色的蜀國服裝，相當容易辨識……我們到消息，她被本國的令將軍拘留住，據說正準備獻給魏文侯……」

墨先生指出，學堂內發現兩百年前被洪水淹沒的秦人塚中，據說可通往河中央區……相對於學堂相見後，墨先生先行離去……

「這個人……會不會就是墨墨子？」

「我是這麼猜想……先救出絞節再說吧！」

大梁城郊洞穴



大梁秘道



學堂內果然有秘道，事不立遲，輔了撒微踏石子三人就此進入…



⊙「古怪了，怎麼這樣！」

進入秘道不久，隔著一扇門（A）隱隱聽得門後淙淙的水聲…在火魔後力檢到前任學堂老留的紙條…「大梁的瘴氣都以為他搬到齊國了，怎會死在這裡？難道是蜀桑子的陰謀不成？」

復花園

走出秘道，在出口處遇上兵陳祥，說是無意間發現李勤將軍欲藉獻上時寶美女時，行刺魏武侯之位…

正要進入書房時，遇上二宮紅刺客…這刺客的分身術甚為難纏…出招若未擊中虛體，是會落空的…

大梁宮

繞過書房來到人聲喧—陳祥：「這裡是宮廷廣場的西棟，旁邊就是主廳，主君與李勤將軍就在裡面。」



⊙三軍將帥較量劍鋒。

陳祥告以主廳守衛于君有危險後，才得知守衛原是李勤早已安排好的部屬…

「去找我的朋友西門豹幫忙…他在東棟的一間石室裡面。」

石室

經過各廳到達石室—西門豹得知詳情後，利用石室內控制室內機關的設施開啓通往下廳的秘道…秘道打開後，四人一同進入…

石室機道

經過秘道到後花園，再進入宮殿。



宮殿

宮殿內但見一片血海…紋錦立於一旁…李勤正要向魏武侯下手，西門豹連聲喝止…陳祥與西門豹敵擋不住，輔了撒微與石于、紋錦一人上前助一臂之力…「事情完了，我們快走…」



⊙對決慘烈。

遊戲攻略

復花園

輔了撒微頭向宮殿喊道：「那門徒就此告辭…」這是幫學童逃款的方法，提醒魏武侯該賞給誰…

循原路回到學堂吧…



走到火魔處，西門豹引後追趕而來，「我們于君恭請各位英雄，希望能…」三人謝辭時，蜀桑子竟出現了…

「很好…人救出來了…如此來，我就可以放心的將這裡破壞了…」



⊙蜀桑子，如何才好呢？

蜀桑子在秘道內佈置了上百斤的炸藥，只要將之引爆，整個人室將會毀於一旦…紋錦苦勸不成…所幸大師兄禽滑蕪及時趕到…

輔了撒微聞樂了帶著水龍刀隨口叫道：「快躲，閃開！我們要去攻擊了…」

蜀桑子：「什麼？你們認識水龍？」

水龍暗叫不好：「我們不認識…」

輔了撒微帶得意：「是啊…我們也沒有帶走你的機關人軍隊…」

「果然…天下沒有可信任之人…」

蜀桑子激出他帶來的機關人應戰…自己倒被機扇了…「糟了

遊戲攻略

！要是讓他去引爆炸藥，那會毀了大梁的…」

幸有西門豹啓動大梁宮內機關，引黃河之水進入秘道，淹沒了藏於此地的火藥…

眾人平安的回到學堂，秋龍也及時的飛了出來…眾人相繼離去後，輔子微、錦石和紋錦三人則一同回到學者居所

學者居所

百勝老機關人…田衍已把機關人裝好了，「我發現許多沒有調修的缺點，也順便修補過了，機關人可以發揮更強的威力了。」是嘛？！只要夜報曉就屬萬幸了…老師回來了？趕緊到廣場相迎…

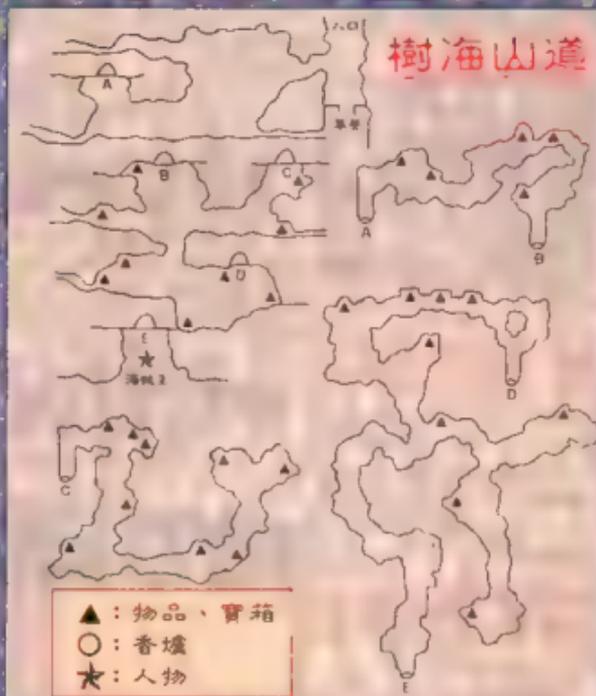
舉了指腹，解除大梁危機只是暫時的，「還有一個機會，可以以韓國找獨奏了的節流安策，他或許能幫我們對付獨奏了…各位先下去準備，明天一早就分批出發，我們在道口的客棧會合。」舉了當下耳提面命一番…

是夜，輔了微獨自於屋外徘徊…「真難得大家又聚在一起，可惜明天又要離開了…」不一會兒，紋錦也跑了出來，二人月下談心時，發現背後有人…

「田衍！鬼鬼祟祟的在幹什麼？」怎麼？錦帥兒…大師兒…亦老師也來了…一大家子半夜裡全跑出來賞月？..

隔日一早，先找人師兒去。

禽爵徽：「其他人都出發了…許昌要從長葛南方的森林通過，聽說那裡有安策的軍隊駐守，我已吩咐先到的兄弟打點哨兵，不過，可能還是得避開軍隊在胡狗繞道才行…」互道珍重後，輔



了微與機關人，紋錦和錦石了道出發。

樹海山道

兩名哨兵竟然收起過路稅…



許昌

客棧休息過後，到鄰房計見老師，「輔子微，我們正在等你…我想在和禽爵徽要進宮見安策

花了百錢才得通過…這裡只是前哨，得繞外小路由正道過去…走出山道過一山賊，開口要下路過路稅，只好開打…這前賊王有金身不壞法術護體，法術奈何不了他，只能採取密集的攻擊…

，你曾經救過他，若有你跟著，或許會比較好通過…把機關人也帶著，其他人可先留在這裡。」請了術通報學識來見…

享天

安策還做著春秋大夢：「佔領陞陸後我要所有的地，你們應該意見吧？」

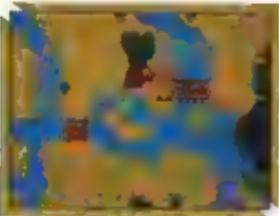
遊戲攻略

「這應該是你們韓國王君韓武了決定的事，我們無權過問。」

「你們不干涉就好，成局後韓武了也奈何不了我，嘿，嘿。」

安策竟將寨子留下當人質，才借出「千軍萬馬」就交給高將軍統領。

安策軍隊



○「千軍萬馬」攻城掠地，帶領軍隊攻破城池……

「奇怪？這一帶都沒見到任何防禦準備，我的心有防防，人家怕得提高警覺。」

「大師兄，我們先去那艘偵查看看……」

「也好，辛苦你們了，我在此靜候消息。」

鄴陵

奇怪了？！客棧小童是妖怪變身……

「沒有人會說話？！蜀黍了到底是怎麼辦到的？」樹下枯牛和船承口稱是此地惟「正常」之人，看來這話不假……

「好人的門，蜀黍了先會點戰術也沒有？」回去告訴大師兄吧！

將鄴陵情況說與大師兄明瞭

「唉……攻城戰可對我方不利了，蜀黍了也許夠狡猾……好吧！時間緊迫，全軍進攻！」



○這是機關戰車，不受人戰車

城門攻破，跑出龐然大物……這大戰車可很難纏，得設法讓它停住才行。

「這戰車一定有它控制的機關，得找找看……」

戰車

戰車內部結構相當複雜，到上層找到控制中樞，很難破壞……費了一番功夫，找到機關將戰車

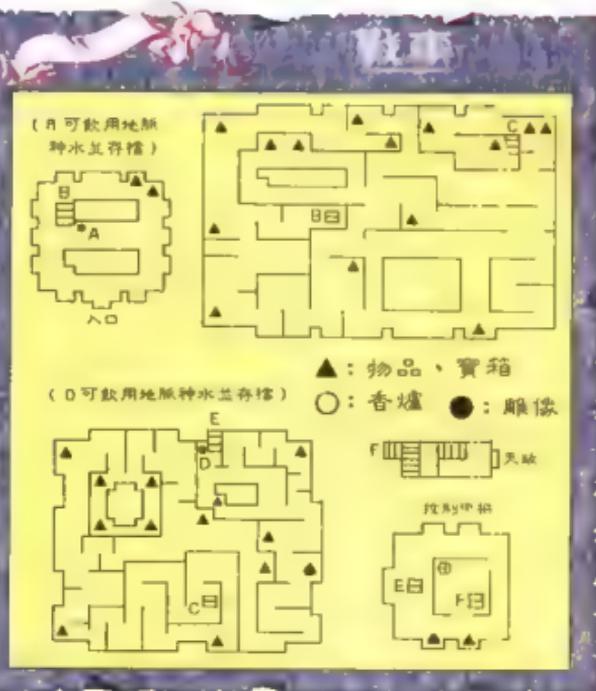
終止運作……



○找到控制中樞



○破壞機關將戰車



遊戲攻略



說完再挑吧！

天攻

「明日應再進入地道。」

「找到蜀黍了…『是你們逼我這麼做的，現在我要把煉妖壺中的小世界釋放出來，你們最好能習慣跟一羣怪物在一起生活…』蜀黍子煉妖壺內的怪物喜歡如何而出，外面的世界頓時風雲變色，呈現一片浩劫過後的崩敗…『好好準備吧，我們還有忙的呢…』說完話由秘門遁入…」

「到底怎麼回事？…出去看看！」

鄢陵

「人啊！怎會變得如此光景？」

「小心…我看到不少妖魔到處兇惡…」

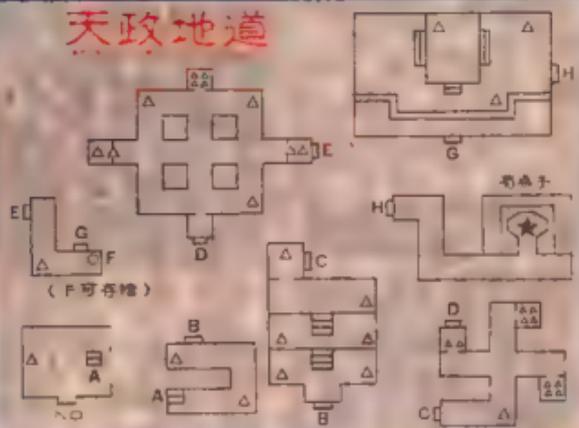
「其他兄弟應該還在許昌客棧吧？」不知老師與人師兄弟如何了…先回客棧看看吧！」

許昌

「進客棧勸住師弟人嘆，『不得了啦，師兄！安策昨夜能捉到蜀黍了，揚言要殺了老師…』人師兄已進城請罪去了…既然沒有消息，最好跟去看看。」

出街提醒安策手下有稅金的規矩…這是哪門子律法？不過總得試試…

天攻地道



兩名費爾納自製作，要硬闖時倒又開口了…花了一百錢開個方便…

寧天

「安策這肥佬一點也不念昔日救命之恩，竟然開口要殺…鬼谷子趕來說咱不成…情急時忽飛進機關怪獸，奉蜀黍子之命來取安策項上人頭…」

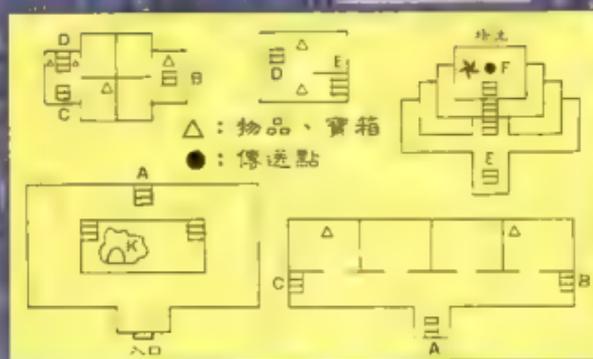
「你們快來幫忙！我會答應你們的要求…快…」



好萊吃烏賊

「安策這肥佬又溜了…蜀黍子怎會派這麼弱機關獸來呢？原來是鬼谷子的傑作…」此地不宜

鬼神之塔



久留，先回各棧再說。

許昌

各棧裡，舉了表示防盜失蹤隨人，必須想法子拿回煉妖壺。拿回煉妖壺能還原外面的景色嗎？

「這不一定，而且或許還有其它方法…我來許昌途中，發現了煉妖壺世界的鬼神之塔…」

鬼神之塔是大部份鬼神的居所，自從人類與妖魔戰爭後，鬼神之塔一直存在於虛空中界裡。

「據我所知，塔中關押著煉妖壺的管理神，他或許知道還原世界的方法…輸了幣，探查鬼神之塔的任务就先給你們，其他本門學生也隨我找罰券去了。」

聽了簡說，鬼神之塔的人口有鬼神了任務頭，必須給他一張「妖靈符」才能通過。

鬼谷子吩咐西來人去通知律賓，把機關人部隊帶來，「我會留在這裡等各位的消息。」

鬼神之塔入口



● 鬼塔入口也好好玩

所謂紋飾利用法術妖靈符進行煉符，將煉成的「紙張電符文」與鬼神…

鬼神之塔

樓閣中央有一道被障形裝飾著的門。二樓可熱鬧了，各式商店都有，武器店老闆賣東西前還得先過過手…樓有一錢奴說道，在鬼神之塔的樹洞底下有

個神秘的雕像，是通往另一個時空的關鍵。四樓一神秘客說塔裡有一柄創世名劍，相傳是黃帝配戴的寶劍，並說了段軒轅劍英雄的軼事…原來神秘客乃仙人。至於另一位真假仙，人世間多得假…少花冤枉錢了…

塔頂聽塔主說，蜀黍了透過



○ 好容易才進的塔不可以?

遊戲攻略

煉妖壺來過很多次了，向塔主討教與眾還原之法，塔主表示須得有代價，「我現在打開一個生台，踏上去就可以到塔上層…去向我的一個朋友借一個香爐來給我…」

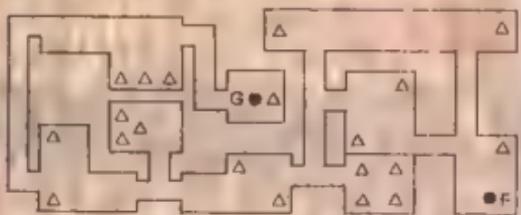
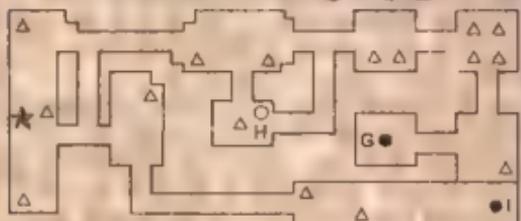
生台可真神奇，竟然傳送到了天外天。

天外天

遇到煉妖壺相見，實乃人人皆。終於見到塔主所說的香爐，在

天外天

△：物品、寶箱
●：傳送點
(H)可飲用地脈神水並存檔 ○：香爐



(J)可存檔



香爐(幻霧三仙)

遊戲攻略

是塔上招徠的一位友人呢？

「小夥子！找我們有事嗎？」
「這香爐「招」得可真辛苦…
幻覺一仙不是省油的燈…

鬼神之塔

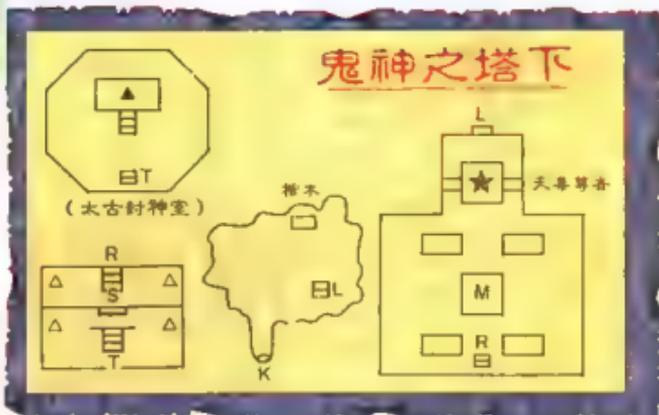
塔主提示還原之法：「在本塔底層，被監禁了一個犯了大罪的仙人…最近刑期也差不多了，我允許你們去找他，他知道方法…」

聽塔主說成層有機關，還是小心為要…原來一樓的人樹就是入口…

鬼神之塔下

不窮觸動地：機關（有木箱白色石子），棺木裡的骷髏竟跑出來手舞足蹈一番…

遇到天毒尊者，自稱是鬼神之塔的地下管理者…正待進入地牢（R）時，身後雕像（M）竟將鑰師兄吸了進去…待接近時，也全被吸入…



底層找到鑰石了，惟神秘女子疑着…「她叫做月語，是我的情人…可是…這幅景像應該是十一年前發生的事啊…」

月語當時是安策女兒的奴僕，安策的女兒有人突然發病死了，安策那傢伙竟決定把奴僕拿來陪葬，等到鑰石了知情時，已經太遲了…

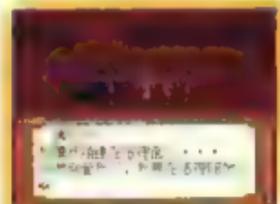
難怪鑰師兄會如此痛恨鬼族，可是…這到底是什麼地方呢？

「哈…這會是哪兒…這裡是屬於你們的地獄…」是天毒尊者，說完話後，人都不見了…就讓鑰師兄先靜靜，四處找找有無出口…

走回入口處時，鑰石了倒先

到了…「這些可悲的貴族…我為了找到月語，挖了好幾、神墳墓，直到他們把我捉了，還砍了我的雙手…」說完話又跑了進去…再跟去那眼…

鑰石了將月語屍首放進一只棺木裡，「你們別管我了，我要在這裡陪她…」天毒尊者忽地現身，「哈…別管他了，他已經想死在這裡，你們就成全他吧…」

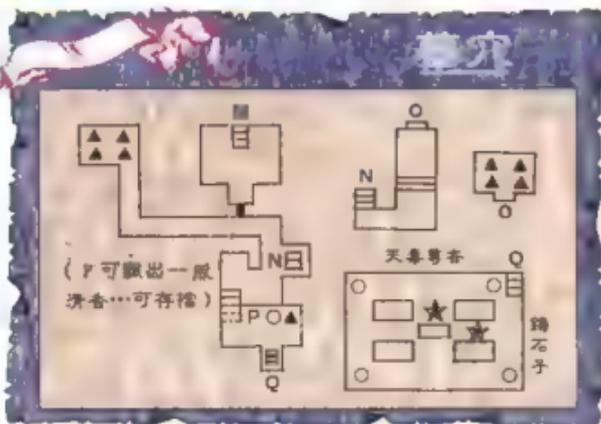


◎ 好色，初一十五給魂魂帶來



◎ 大敵天毒尊者

這傢伙滿口胡言，甚為可恨…究竟是在是邪？是現月語形還



是那麼耐身？…加上有心魔遺體，可更難纏了…

錦兒見幸好受了輕傷而已…

鬼神之塔下

人毒尊者也回來了？！「你們自由了…不過那只是暫時而已，地獄之門隨時還會再開的…」

既然如此就趕緊行動吧…四人合力劈開一道門（S）才得以繼續前進…



不要害怕這一番嘈雜！



這一陣子的祭典儀式？

太古封神室

中央高台，有顆人頭，上面插了一把劍…忽然間，身後響起進入，是蜀桑了！

「吧…果然是軒轅劍，我必須得走，傳說這把劍有天下無敵的神力，沒有人能反抗了…」蜀桑拿了走劍後，人頭倒開口了：「你們幾個小娃兒過來…我可是古中世界的統治者，稱為帝下仙…就是那個犯了罪，被女媧神掌剝奪的神仙嗎？好極了，趕緊引教誨外面世界還原的方法…「哈，我是統治者，當然有辦法了，但是，你們得先把煉妖

：盒拿給我。」需要煉妖壺？那得等搶回來再說了…

「等等…你們可以帶著我去找煉妖壺，如此就不用再跑一趟了。」說得倒是…雖然帶著人頭挺嚇人的…

鬼神之塔下

（回程進入 M 可抵達「多魔工作室」、嘴巴黏一點還可以學到法術哦！）



多魔工作室的大魔壺。

許昌

回到客棧向鬼谷子說明鬼神之塔詳細經過後，鬼谷先生暗叫：「糟！蜀桑了再加上軒轅劍就更危險了…」

鬼谷子吩咐輔子撤銷機關人的身體裝給帝中仙頭…「這老傢伙管用嗎？」疾風 旁幽文。

「哈…就讓你們開開眼見識見識…」

在這同時，樹洞山道舉了領頭道趕蜀桑子…「站住！蜀桑子，我們最好談談…」

「免了…你們最好離我遠



神武！這賜給我無比的棄屍力量！

遊戲攻略

點」，蜀桑了祭出軒轅劍…舉了受傷年輕，被抬進了客棧…

蜀桑學生報說，外頭來了雖然怪物…

鬼谷了！前查看準了傷勢，「很危險…傷及內臟，最好別再移動他，否則命不保矣…這麼重的傷，恐怕只有扁鵲有辦法了…」

安策跑了進來，說了一長串屁話…西來人適時進門打斷，「係呀更機關人部隊已經趕到，現下直接去對付機關怪物了…」

鬼谷子：「很好，希望能多爭取些時間…看看我古把扁鵲找來…」

輔子說說，神醫扁鵲已被他趕到去這那裏了，還好這那痞真心未泯，居然「替他去」押扁鵲來此「外診」…

此時，那省的機關人部隊繼續與機關怪物頑抗…但已漸漸感感…

扁鵲終於來了，但因醫治受了須稍假時日，這期間若被機關怪物攻跨進來可就不妙…

輔子說：「據我上次攻打機關戰車經驗，如果能進入機關怪物裡找到控制車軀，或許能請上那怪物…在此乾等不是辦法，我要出去看看。」

出了客棧，迎面撞了公輸般，「我帶了一個好東西，你們來試試…」公輸般帶來的東西引木鳥…還動了，鳥飛們起來…於是，輔子說，帝中仙 鼓鑼和鑼石了



投彈轟炸院沒事？

遊戲攻略

四人、趁水鳥飛近機關怪物時，
單跳了進去...



⊙ 不錯吧？定點急降呢！

機關龍

費了一番功夫才找到煉妖壺，
壹中仙上前振動鑰匙木杆打開
機關龍大門（Z）。壹中仙取下
煉妖壺後說道：「沒有了這個，
機關龍就會停止了...」壹中仙開
始唸咒語，外頭的世界剎時結果
真恢復了舊觀...

「給我住手！」來者正是蜀
桑子，「你們這些傢伙，一再的
跟我作對，我再也餓不得你們...
絞線！這不關你的事，給我閃開

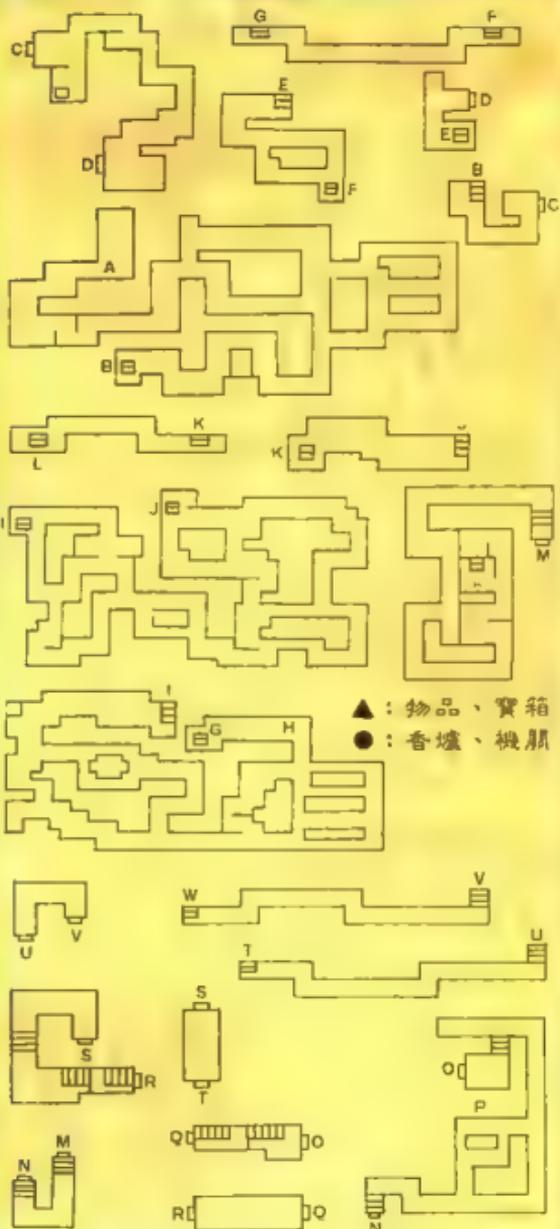


⊙ 沒關係，我不在乎...



⊙ 大戰在桑子。

機關龍 2/2



機關龍 1/2



「別以為我會再手下留情，今天我一定要個結果…」蜀葵子說的不是假話，軒轅劍果然厲害……



蜀葵子能否多來幾場？

「這是你們逼我的，我要使出軒轅劍全部的力氣！」蜀葵子振臂揮劍時，紋錦一個箭步撲上前去……

「紋錦！」輔子徹跟著上前扶起紋錦。

「輔人哥……對不起……我沒有告訴你……我……我不是真的人……」她傷得太重吧？」

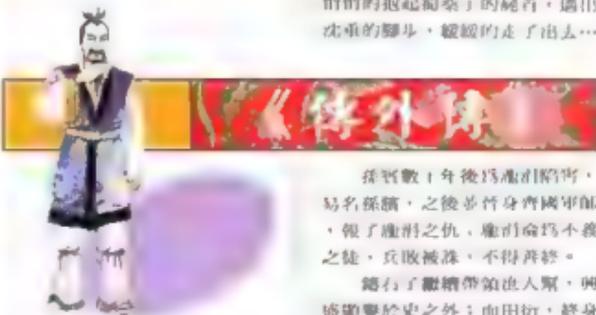
「她說的沒錯，紋錦是我用煉妖壺組合出來的……老師……紋錦她……」入門進來一派人馬，為首之人正是鬼谷子，「這真是不是……桑淨啊……你的觀點沒有以『心』為基礎，結果只能看到色慾罷了……」

這時，壺中仙在後頭叫道：「等等……你們說這小女孩是用煉妖壺煉出來的？……有我在沒關係，使用這煉妖壺或許能幫她再活

個活的身體……我需要你們關於她的『緣』，用心意去想念紋錦……」

壺中仙指出，鬼谷子和蜀葵子是屬於紋錦的出生緣，而輔子徹與蜀葵子的緣相殺伐，不可靠近，否則會有危險，「你們將手扶在煉妖壺兩旁，我要開始了……」

煉妖壺進行時，安策這個鬼之善童跑了進來，被到蜀葵子身後，刀子插了下去……煉妖壺出了丹池，而安策也被吸入煉妖壺中……壺中仙念著咒從輔子徹：「



思了帶諸惡童學生回到魯國，自此不再過問世事，並於一年後壽終；鬼谷子則重回鬼谷隱居，教導學生才能卓眾，左右了戰國的歷史。公輸般則駕著輪船駛離東海，從此音訊無……



您如何影響安策逃逝呢？

快！你來代替蜀葵子……沒關係的……只是，你必須原諒你這個敵人……來，伸出你的手……用你的心去呼喚紋錦的靈魂……去想念跟她共同的回憶……」

於是，輔子徹的腦海浮現出幕幕的往事……他曾橋下救過紋錦……森林乃遇加入幫……長葛地下城孤獨求救……舉着居所夜觀星月……併肩作戰機關車……墓穴遇難……太古封神軍發現軒轅劍……

田衍：「哈……師兄……你也看這場合好嗎？」

成功了？……成功了！……

眾人沈浸在一股重生的喜悅中……角落裡，西來人神情落寞，悄悄的抱起蜀葵子的屍首，邁出沈重的腳步，緩緩的走了出去……

孫智數十年後為龍淵陪葬，易名孫麟，之後步替身齊國軍配，報了龍淵之仇，雖所命巧不獲之徒，兵敗被誅，不得葬終。

錫石了繼續帶領他人幫，與諸國變於史之外；而田衍，終身抱持唯「憾事」要不到，如紋錦的女子……

之後，所有的機關人遭到盡數銷毀，而逐漸於人們的記憶中消逝淡忘……還有一個被遺忘的人……安策身陷墓穴之內，遍尋不著出口……

遊牧民族隨心所欲



遊戲

遊牧民族 (Horde) 這個遊戲實在是既有趣又好玩，筆者「一不小心」拿到了這個遊戲，頓時就把閒工夫這個閒人散放在一旁，像七月半的鴨子般不知死活地開始經營手中的土地，學習做一個成功的遊牧民族。雖然，這個遊戲的動作成分頗重，並且偏偏在操作上有些設計不良（切換武器的步驟稍嫌複雜），但是那種看到家園日漸擴大、金錢不斷增多的感覺就是棒透了。

遊戲心得與產生

自從我在宴會上救了國王，被封為 Sir Chauncey 後，這刺激有趣的遊牧牛群就正式開始了……

耐玩度帶高的呢！成功的後面有個媽媽叫做久敗，想當初，筆者手裡也掉只有那緒毛錢，土地又小小的，作物更是少的可憐，不詳如此，辛辛苦苦地栽種一季之後，還要面對那些大大小小的怪物，每次都心驚膽跳地怕莊園全毀，怕收成不夠付那沉重的稅款，怕……哇！開墾真不是一件容易的事啊！不過呢！經過歲月的累積經驗，考試及作業的纏繞……喔！錯

／王詠文

了錯了，是怪物的折磨才對。現在，筆者這個業餘的遊牧民族不論是在沙漠還是冰天雪地，不論原形的環境多麼惡劣，不論奸商如何地苛收重稅，都能夠穩穩地賺進大筆的鈔票，養活多許多的牛群（牠們可是遊牧民族的搖錢樹哪！），噫？你說我怎麼辦到的？很簡單，繼續看下文便一目了然也。



……在開始，你的封號是 Sir Chauncey！





開墾心拓平原 (Shimto Plains)

第 1

開關

首先，國王派我到 Shimto 平原去開墾。嗯！看來這邊的土質不錯，湖泊也不少，天然環境很優秀，可是！國王給的開發資金額實在是太少了點，想想去，要成功就一定要善用金錢，否則…額額，那心懷不軌的人奸臣可不會可憐我少收點稅的！

最高原則—「絕不花冤枉錢」確定了以後，開始小心經營這第一片土地吧！首先，最好多 load 幾次，挑個好地形—湖泊愈多愈好，因為那些小遊牧怪物 (Adolescent Hordings) 有點白痴白痴，阿達阿達的，只要在木裡套一箭就很容易死癱。所以必要時控一些天然的屏障當然是最好的防禦工事。你問我：「如果不幸沒有湖泊該怎麼辦呢？」那…只好多設一些陷阱 (10 元)，多闢一些籬笆 (5 元)，種樹 (1 元) 也可以稍微拖延一下怪物的行動能力。不過，現在時局如此艱辛，最好刻苦節儉一些—最佳方法就是自己動手砍砍砍，萬事總是起頭難，先攬下錢再說！

在這裡，正是奠定往後基礎的重要關頭，趁現在多撈些錢，以後才能夠購買好用的工具對付愈來愈強悍的各種遊牧怪物 (說明白一點，就是 No Money No talk, 有錢才好辦事!)— 嗯！賺錢的方法十分簡單，開始努力養牛就沒錯了，雖然一隻牛索價高達一百元，可是每季都能夠靠牠賺到 25 元 (只要牠沒被怪物吃掉)，比起那些作物的收成 (最多幾十元) 可是優太多了！注意，本地的怪物只喜好從北方攻擊，所以最佳的自然牧場在南方，千萬別買錯地方，白白餵飽那些白吃鬼啊！

不過，也不能夠只顧著賺錢，不管自己村民的死活，如果村莊全部被遊牧怪物搗毀 (也就是村民全部陣亡)，那麼我這個村莊主人也將被處以死刑，一切就玩完啦！所以啦，保護牛隻固然重要，保衛村民更是本人責無旁貸的首要任務。注意，只要人戰後村民沒有被怪物消化掉，那麼在下一季中，該村民就會將已經面目全非的村舍 (village) 重

建起來。另外，了民們建造屋舍需要木材，因此，如果沒有樹木，那麼村莊的擴張將會十分緩慢，且屋舍數量少，那麼村莊全體的機件也就相對提高 (尤其是遊牧怪物大舉入侵的時候)，這點需要注意一下。

[註]：在怪物還沒將村民們化掉之前，即時將怪物殺死就能夠將人民救回來。

第一年的情形大致如上，我終於擁有了一筆不算太少的積蓄！唯一討厭的是，每年冬季過後，那處心積慮要除掉我的大臣都會準時來源稅 (除非國王某日心情好，下令全國免稅)，乖乖交完稅金後，第二年緊接著開始了…嗚呼！那些怪物的 IQ 好像變高了，居然會找籬笆、樹木等等防禦的缺口進攻？嘿！你應高一尺，我道高一丈，你會找缺口？我會偷開窗等你來自投羅網！輕輕點點就搞定。

第一年的錢要非常努力的養牛，最好養到十幾十隻，賺錢了再好不過！因為，如果沒有足夠「多」的錢，那麼在以後的沙漠、冰雪地，幾乎是不可能生存，更別說是發展了！同時，如果也要購買好用的殺敵利器，也需要大把的鈔票，所以本人強烈建議：如果無法在這節關裡賺到足夠的錢，那就重新載入以前的遊戲進度，重玩一次！

第 2 關

森林王國阿爾伯嘉 (Tree Realms of Alburga)

在進入此關前，相信我，商店裡的一樣利器—「紅寶石戒指」(「燒肉」) 一定能夠在森林王國中燒上大用場。尤其那「紅寶石戒指」的瞬間移動能力，將使你能夠立刻到達怪物身邊給牠來

個當頭棒喝 (不過呢！使用一次索資五十元，請節約使用的次數)！至於燒肉嘛，不知道你發現了沒，要攻擊生命力比較耐的巨犛遊牧怪物 (Juggernaut Hordings)，最好的時機就是牠鼓著大肚子，大快朵頤的那

刻！無可置疑地，誘惑牠來吃燒肉總比讓牠吞下村民划算多多！嗯！如果，你堅持要和他正面對峙 (省錢啦)，那麼請採取奇襲戰術—「打帶跑」，邊打邊跑，砍一下就跑開逃，千萬不要固定在同一個位置，否則…，少了幾

遊戲攻略

十條生命可別怪我沒先提醒你啊！

看到那位美麗的仙女姐姐沒有？她正十分嚴肅地宣告：「凡破壞森林樹木者殺無赦！」若不出來她還真是鐵石心腸，說到做到。在這個森林王國中，任何人只要破壞環境生態、伐林謀財（顆巨大的樹值四塊錢），那麼仙女姐姐就會不斷地扣他的生命點數。當然我 chauncey 也不能例外。呵！如果來生命點數被扣太多，那…用腳指頭想也知道會有什麼結果！

相反地，如果我做個乖孩子，幫忙仙女姐姐多種植栽苗，貫徹水土保持的理念，並且負責保護它們免於怪物的侵襲，那麼仙女姐姐也會加我的生命點數！

生活在森林外的怪物，並沒有固定的入侵方向，不過依經驗，牠們來自南方的機率比較高。所以水關必備的搖錢樹—「牛牛」，最好放在自己保護的到的地方，村莊的北邊是不錯的選擇。但是請務必注意：一定要做好防禦敵人的工作，建議把牛欄圍好，並且開戰就檢視有沒有怪物在牛群附近出沒跡象，如果發現有怪物正往牛群靠近，趕緊使用紅寶石戒指去滅滅那心腹大患！

另外，如果地形中有湖泊出現，那麼盡量挖出一道灌溉河，一方面可以讓那些笨笨的小遊牧怪物溺斃，一方面則可以控制村莊的發展方向。一舉兩得，有利無害（只不過需要花一些錢，不過本人認為還算值得）！



牛群正在吃草，很可愛吧！



此外，在商店中，還可以購買到城牆、武士、手榴彈等等。城牆（建一座 20 元）比牆巴牢固多了，普通的小遊牧怪物絕對無法破壞它，但是，巨型怪物仍然能夠把城牆化為朽石。至於武士，他雖然只會站在原地攻擊靠近身邊的敵人，機動性不高，但是對於巨型怪物卻說有一套，但是因為武士動作慢的，因此，對活動敏捷的森林怪物

（Forest Hordings，就是會藏在樹木裡的那一種）以及食人怪物（Piranha Hordings）就屬莫屬了，不過，總體來說，備用武士來守衛家園和高山，效益還不錯！（不過，請一名武士要花費 10 元的工資，也不算便宜就是了！）

對了，譬如欄欄、城牆、牛隻、武士等等，只要在戰後沒有被遊牧怪物破壞摧毀，那麼都是本人可以用「原價」回收的資產，因此，遊牧民族的智慧就在於適當的時機善用各種手邊的資源，並且不忘適時地回收！舉例而言，如果下季就要遷移到另一個國度去，那麼千萬千萬別忘了把牛群等等值錢的東西收回自己的荷包裡，否則到了下一個國度，你的荷包就會是扁的了！

可以順便控制村莊的大致發展方向（人民都笨笨的，不限制他們的話，村舍就會常常亂建一通！



在沼澤裡多種植沼澤草，你的財力會增加！



在這一篇中，會出現 沼澤怪物（Swamp Hordings），牠會像鱷魚一般地在沼澤裡游行滑溜，除非牠上了岸，否則任何人都很難傷害到牠，還蠻難纏的喇！所以，記得用盡量築起高高的城牆，將村莊與沼澤地隔起來，以便迫使沼澤怪物早上岸，才比較容易將牠干掉。對了，也要記得留幾個缺口，自己才能夠在村莊內外奔波破敵。

愈狠的角色總是愈慢出場，這裡有另一個更難對付的遊牧怪物，那就是巫師（Shaman Hordings），巫師不但破壞力超強，還會使用瞬間移動大法到處為惡！哇，好在我早已購買了紅寶石戒指，否則要追上牠可就不容易呢！

在這邊的商店中，可以看看自己手邊有沒有富裕的收入，再決定是否要購買弓箭與火球術等等新武器。本人的感覺是：弓箭手的攻擊範圍比武士大，也會主動攻擊，可是僅用一次要付 60 元，實在是太貴了，而且威力也不比武士大到那兒去，因此本人不太建議請弓箭手來幫忙（請武士比較划算）！至於火球術，當敵人敵軍來襲時，就非常非常有用，它不但能夠自動鎖定目標攻擊，還自發自中，所到之處必無活口殘存。不過使用一次要 25 元，且容易波及無辜（如牛、村民），如果不善錯使用，那麼財務上的損失也將十分慘重！

布京區沼澤

(Kar-Nyar Desert)

第

關

在這個大沼澤區，你很容易就會發現：隱念是無法建造在潮溼的沼澤中的，因此唯有改造地形才能夠擴大村莊。改造地形的

方法十分簡單，只要將樹木種植在沼澤和陸地之間，那麼不用多久，一塊肥沃的新生地就會出現在版圖上！另外，改造地形時也

第4關

卡奈爾沙漠 (Fetid Swamps of Buuzai)

到了這一關，嗚！終於知道為什麼前面要喪命掛號了！天然的環境實在是糟得無法形容，如果與那些殘酷可憐的作物過活，恐怕不先餓死也會因為交不出稅

卡奈爾沙漠之旅就要開始了

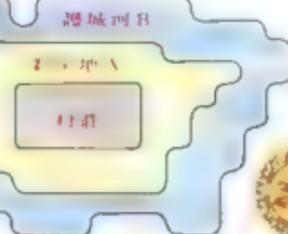


只要河水的滋潤，那麼到了下一季，護城河(A)的兩邊就會多長出一塊可以使用的土地(B)，再將這塊新牛地(B)也挖成河流，並且將原來的護城河(A)填成平地，就成功地開發出新土地(A)了！

依照上述的方法，村莊四周將被重現的河流以及新牛地包圍(注意！每一塊新牛地都必須與河流相連，否則沒有河流在旁邊滋潤的土地將很容易再度變成一毛不長的沙地)，當然你也就有適合養牛吃草的土地了。小小提示，這裡的遊牧怪物們真好從西北方進攻，因此把牛群放在東南方是比較安全的選擇。

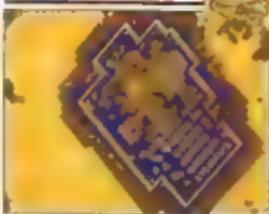
對於沙漠怪物，護城河絕對

好吧！定下心来放眼望去，只見一大片毫無用處、連牛也無法在上面生存的沙地！怎麼辦呢？嘿！先做個小小的溝，多load幾次(不要告訴我你沒存檔…如果…真的…沒有存檔…那…只好深深地送上我深深的祝福…，保重吧！)，直到村莊附近有河流。然後，準備開始投下大筆的金錢，用一張一張的十元鈔票將河流旁的土地(非沙地、沙地是挖不動的)也挖成河流，最好盡量讓河流包圍住整個村莊，形成一道環城河，這樣那苦於踏地的沙漠怪物(Desert Hordigns)，就絕對不敢越雷池一步了！



可以擋住牠，但是對於普通的小遊牧怪物，窄窄的河流起不了大作用，這時，要對付由各處來襲的小怪物，最好的方法就是在護城河內再建造一道環繞整個村莊的城牆，當然，別忘了要留個缺口給自己出去砍敵人！

呵！這城河加上堅固的城牆——真是完美的組合！



如此一來，沙漠怪物將在河

流外徘徊，小怪物們將沿著城牆找尋入口(甚至可以在入口處備用武士，讓牠幫你風滅敵人)，本人也就有非常非常足夠的時間來慢慢解決這場戰役了；首先，將已經進入城內的怪物殺死，再到城外去解決那些還在找路的笨蛋，最後，再去解決徘徊在河外的沙漠怪物。在這兒，唯一要小心的是巨型怪物，其既不怕水也有能力破壞城牆，而一旦城牆被破壞，那麼牛群的安危就有大問題，所以最好是開始就檢查是否有巨型怪物出現在城牆附近，一旦發現，立刻就使用紅寶石戒指去解決那些巨型怪物。

對了，這一關有流星鎧可以購買，它的攻擊力很強，幾乎所有的遊牧怪物都擋不了二下以下，是個克敵制勝的好幫手，不過有個缺點，那就是一旦使用就會一直旋轉不停，所以使用時間到，自己也頭昏了。另外，它會導致前進的速率變慢，所以建議要搭配加速魔法鞋一起使用。

流星鎧很實用，無論如何一定要下來



如此這般，原本荒蕪的沙漠已經被開墾成一片水源充足的牧場，怎麼樣？蠻有成就感的吧？

什麼？那狡猾的好臣竟敢欺騙國王說我已經壯烈成仁了？！還說我唯一留下的遺物只有一條X牌內褲？開什麼玩笑啊？我明明還活的好好地…，國王見到我生還當然很高興，並且立刻就十分阿莎力地封官加爵…哇！升官的感覺真是不錯耶！

第 一

關

(冰凍之地鬱許) (Frozen Wastes of Vesh)

哇！真是太酷了，沒想到圖
+這麼看重我，居然讓我來這
地拓荒……。嗯！看來我得使出
詭計解敵，好報答他的「片恩情」。

說實在話，冰天凍地的荒地
還真是難開墾，厚厚的「層積雪」
該如何除去呢？嗚，牛群會吃雪
耶！（啊呵，是不是太餓了？）
對，就是這樣！只要先將牛糞在
雪地上（最好糞在河旁邊），雖
然該季無法增加收入，但是下
季牠們就會將地晒光，露出石
地，我只要再將石地挖成可供利
用的綠地，就可以在綠地上養牛
群賺大錢！（用這個方法比較省
錢，但是要注意保護牛群，別被
怪物弄傷得逞！）如此一來，才
有收入可言，否則就幾乎只能在
那兒空等死了。

這裡有一個新武器可以購買
，那就是火斧（使用一次 50
元），它可以在地圖上直接對準
目標攻擊，十分方便好用，威力
更是一級強大，凡是被它掃過之
處，都將成爲「片焦石」！建議如
果怕養牛怕雪麻煩，可以在第
一次戰鬥時順便利用它在版圖上某
處燒出「塊石地」，再在下季將
石地挖成綠地養牛，還是能夠比
較快養牛，並且可以「次養比較
多隻牛」的方法，不過「均要N次
才能夠將「塊石地」挖成綠地，
N大於「小於五」，並且請注意，
燒地的錢是無法回收的，所以這
是個比較花錢的方法。

另外再「個開墾綠地的方法
就是在戰鬥時使用火球術，火球
所燒到的地方，就會直接將積雪
除去而露出綠地，但是因爲火球
術只能夠燒怪物所到之處，因此
十分容易燒到村莊，並且也不好

題目多多難題，
火球可是要千元之巨額呀！



控制，不十分建議使用它！

養了牛以後，當然要盡全力
保護了，這裡的遊戲怪物不會從
固定的方向來襲，所以防衛的難
度提高許多，建造城牆和保用武
士或是弓箭手來幫忙殺敵是有必
要的，不過要衡量自己的經濟能
力，別個太多人，他們的「資可
不便宜」！另外，這裡也多了「種
冰雪怪物（Ice Holdings）」，牠
的生命力十分耐，並且吃人的
速度奇快無比，是個狠角色，不
過還好，牠和巨型怪物一樣，都
喜歡燒肉，只要多徵集幾塊香噴
噴的肉，就可以輕鬆送牠上西人
了！對了，這冰雪怪物最好靠自
己去砍殺，武士等等對牠似乎沒
什麼威脅力，另外，如果錢夠多
，可以使用流星錘對付牠，既省
時又不費力。請注意，其它的武
器，如火龍、火球術……等等對
冰雪怪物都沒效用。

夏天時，冰凍的河水會恢復
流動，這時就可以將河水挖成綠
地，然後興建城牆保護牛群（前
面說最好將牛糞在河旁邊，就是
爲了這個緣故啦！）如此一來，
只有冰雪怪物和I型怪物會破壞
城牆，所以只要將目標鎖定牠們
，牛群的安全就有保障多了！

玩到這兒，相信你已經知道
爲什麼筆者強調：「如果前面沒

有賺到什麼錢，就乾脆 load 重
玩」的道理吧？這兒簡直就是要
先下一筆不小的錢破壞，才可能
有土地可供使用，有了「地後才
能夠建設發展；並且，每季收
成作物來賣時，通常也需要在「
筆錢有失解卸，如果再遇上隨機
的人洪水……，哇！那損失更是慘
重，可能連牛也養不了幾隻了。
接下來，就只好靠您自個兒努力
用力的撐過去！

註：如果您的錢已經夠多
了，那麼一到了冰天凍地的這兒
，也可以絲毫都不怕建設，直接
一直打怪物，殺怪物，如此奮鬥
七年後，就可以看到結局了！（
筆者實在覺得，最後這「關的怪
物實在太厲害，對眾玩家而言是
太薄了一些……，所以如果您的打
擊力不太強，建議在前面多存點
錢，到這裡才有老本可以跟這些
怪物糾纏！）

嗚，那個結局尚而還蠻不錯
的……，我們的 Sir Chauncey 因
爲表現實在是太優秀了，而國王
又剛好沒有孩子可以繼承王位，
於是他這個原本苟且偷生的平民，
就獲得了國王的厚愛，成了他的
養子，以後，當然就由
Chauncey 掌權這個國家……！
嗚，不，那個人壞蛋，聽到這陣
，就發狂了，直說自己才是真正的
國王……沒錯啦！他是國王，不
過不是人類的國王，而是遊戲怪
物的國王！原來，他就是「隻特
人被怪物吃」的……場面「關弱
亂」……接下來的結局如何？！您
們努力過關才看得到的囉！在此祝
祝好運了！

看這裏！
你這個怪物國王



黑暗原力 鈦戰機

任務簡報(下)

／王詠文

哈 哈哈！鈦戰機的任務簡報終於進入最後的結尾章序囉！這期呢？是從第五戰區第五個任務，直到第七個戰區，如果您沒有購買新出的鈦戰機資料片，繼續奮鬥的話，那麼就是這個遊戲的最後進度！（結局是叛變的蘇林將軍脫逃資料片中應該就會繼續擊退個叛徒）！

這回啊，可是直搗黃龍，一口氣逼關斬將，幫帝國消滅了無數的叛變者、數不清的反抗軍，經過了一重又一重的激戰之後，終於在最後關頭，幫助帝國重鑄起新的秩序，化解了帝國被毀滅的危機！當然，自個兒的功勞不小，立刻就晉昇為史上最偉大的飛行員呢！

任務 逮捕哈可夫將軍！



這艘運兵船正停在基地上！

這次任務的主要目標是去逮捕叛變的哈可夫將軍。在前一次攻擊任務中，哈可夫逃入了叛軍的基地平台 XQ5 中，據我方的判斷，他應該會待

在那兒直到滅星者 Protector 號回來接單。不過，在他得知我軍已經了解他所在的位置時，他比我們可能提早離開叛軍基地那兒。因此，這次的任務便是去廢物所有離開叛軍基地的船隻，以及叛軍基地本身，同時也要把它們通通搗毀！記著，在維德人召來到之前，務必捉住那可惡的哈可夫將軍！

帝王特使交給您一項秘密任務，那就是要求您去確認哈可夫將軍所在的位置，也就是說，在您更換船隻時，要記去辨識它裡面載了什麼東西！

主要任務

- 1、摧毀所有的地雷 (Mines)。
- 2、使基地平台 (Platform) XQ1 DS 5 癱瘓！
- 3、使太空梭 (Shuttle) Toten 癱瘓！
- 4、使運兵船 (Transport) Kolermigon 癱

遊戲攻略

換！

5. 使科瑞里安快速運兵船 (Corellian Transport) Geddawai 癱瘓！

▼次要任務

1. 占領基地平台 (Platform) XQ1 DS 5 -

2. 偵察太空梭 (Shuttle) Toten -

3. 偵察運兵船 (Transport) Kolermigon -

4. 偵察科瑞里安快速運兵船 (Corellian Transport) Geddawai

▼加分任務

1. 偵察尼布隆 B 型快速護航艦 (Nebulon B Frigate) Olinor

2. 摧毀所有的科瑞里安巡邏艦 (Corellian Corvette) Wurger

3. 摧毀太空梭 (Shuttle) Toten

4. 摧毀運兵船 (Transport) Kolermigon

5. 摧毀科瑞里安快速運兵船 (Corellian Transport) Geddawai -

▼任務過程

開始，找捷徑巧：使用地圖功能，把太空梭 (Shuttle) Toten、運兵船 (Transport) Kolermigon 以及科瑞里安快速運兵船 (Corellian Transport) Geddawai 輸入自身戰機的记忆中。然後，趕緊前往那艘停在地面的科瑞里安快速運兵船 Geddawai！

接著，把雷射的強度調到最高，透過地圖則維持了雷，以這時的最快速度飛向科瑞里安快速運兵船 Geddawai，並且使用飛彈鎖定它，當它距離你 2 公里時，先射出一枚飛彈，這時科瑞里安快速運兵船 Geddawai 就會開始以極快的速度離開基地，你必須

趕快把雷射和護盾的能量調到最低，以最高的速度去追擊它，只要距離夠近，就立刻使雷離了炮將它癱瘓，順便再偵察一下它做了誰，果然就找到了哈可人將軍！

接下來，把攻擊目標切換到太空梭 Toten，就會發現它也開始動了，趕快再飛去攻擊並癱瘓之，順便偵察一下，竟然裡面藏了個哈可人將軍，吧！立刻將它擊毀，淨賺一個加分任務！總之在本人找到了哈可人將軍後，馬！就派出了攻擊型運兵船 (ATR) Omega，開始進行攻擊基地平台的任務！

由於此時的運兵船 Kolermigon 還沒回基地起飛，所以可以暫時不管它！先把附近的地雷清理雷！在約 4：10 分左右，運兵船 Kolermigon 將開始移動，趕快以雷射來和離了炮將它癱瘓，最後再偵察一下它！最後，把所有的地雷全部清理掉在幫助友軍癱瘓基地平台後，大部分的主要和次要任務便都完成了！

約 7：53 分左右，科瑞里安巡邏艦 (Corellian Corvette) Wurger 會進入場內，以最快的速度接近它，使用所有剩餘的飛彈幹掉他們！另外，約在 8：31 時，尼布隆 B 型快速護航艦 (Nebulon B Frigate) Olinor 會進入這個星區，馬！以最高的速度前去偵察，好完成加分任務！到了這兒，所有的任務就全部完成也！

▼任務結果

嘿，我們完成了所有的任務！哈可人將軍也投降由維德人君親口審問！我們會很快地查出來賊者 Protector 號和殘存的教黨究竟躲藏在何處！



維德大君的一項功能——果然屬「特」

第六戰區 武器大競賽~薩林將軍發展新科技！

任務 1 保衛原型機

經過長久的等待之後，最先進式戰機終於能飛入前線服役，為抵抗教軍貢獻心力了！

而薩林將軍為了繼續改良鐵式戰鬥機，仍然不斷地在研發新的科技！目前，他已經製成了六架原型機，並且也已正式命名為鐵式防衛者 (TIE Defender)！這六架原型機將被送往帝國首都，



鐵式防衛者正要飛入陣線中

供帝！檢閱查視！您的任務便是確保這些原型機能夠十分安全地抵達帝國首都那兒！

主要任務

1、所有的軌式防衛者（TIE Defender）皆完成任務。

2、所有的貨物運輸船（Cargo Ferry）皆完成任務。

加分任務

1、摧毀所有的叛軍戰機。

任務過程

此次任務的敵機全是些叛軍的戰鬥機，您只需擊落即可完成任务！

任務開始約十秒後，叛軍的 A 戰機群

RED 將首先出現，再過約十秒左右，又會出現叛軍的 B 戰機群 Blue。這時，趕快聯合友機前往攻擊，首先擊毀破壞力較大的 B 戰機群 Blue，它們總共有一架，建議您聯合友機以飛彈迅速解決之。注意，在追擊它們的途中，千萬不要被尾隨在後的 A 戰機給鎖定了，如果不幸被射了飛彈，還是先躲躲要緊，不可以以為有護盾的保護就可以任他胡來，因為的若只有兩顆以上的飛彈同時擊中您，那就叫叫真哉了！

擊落了這一架 B 戰機之後，就可以安心地和其他的 A 戰機慢慢纏鬥了，A 戰機並沒有太先進式戰機靈活，不過仍然不是很好對付，最好是用飛彈在遠距離解決它，否則就把四管雷射炮全部打開，這有機會狠狠地抽他四鞭，這樣了，大概只要四次或五次就可以把它們解決掉了！

把所有的敵機都清理掉以後，貨物運輸船應該也已經完成了載運軌式防衛者的工作，而都離開了，如此，所有的任務也就都完成了！

任務結果

您和您的小隊成功地阻止了叛軍的突擊行動，使得原型機得以安全地返回帝國首都！

任務 阻止叛軍的突擊行動



這艘叛軍戰艦竟攜帶了這艘叛軍戰艦竟攜帶

軌式防衛者的原型機正在送往帝國首都的旅程中，目前，這六架原型機正由一艘貨物運輸船負責運送。帝國方面將在 Vinzen Neela 5 星區進行另

一次的接收作業，這次，我們必須把這六架原型機轉送到更堅固的護航型航空母艦 Hinmburg 中，由它來進行以後的運輸任務！

您這次的任務，便是確保這次的接收行動能夠順利達成，並且全力防止任何的叛軍對我方進行突擊！

主要任務

1、所有的軌式防衛者（TIE Defender）皆完成任務。

2、護航型航空母艦（Escort Carrier）

Hinmburg 須要完成任務

次要任務

1、偵察科瑞里安運輸艦（Corellian Corvette）Mar Dunn

2、偵察科瑞里安運輸艦（Corellian Corvette）Vop Hui

加分任務

1、摧毀所有的叛軍戰機

任務過程

任務中，您必須擊毀兩艘大型的護航艦，因此建議最好是改換為攜帶重型火箭（Heavy Rocket），比較有勝算！

任務開始，戰場！就會出現一架叛軍的 A 戰機群 Gold 以及 Y 戰機群 Blue，同時，遠處兩艘科瑞里安運輸艦 Mar Dunn 和 Vop Hui 也將出現。為了要完成次要任務，建議先前往偵察這兩艘運輸艦，並且叫叫友機來掩護自己！

在偵察完畢之後，會發現到原來這兩艘護航艦攜帶了許多的地雷，關鍵在，兩個探測器則又佈了雷射陷阱！帝國軍船也帶地雷的！

約在 0、26 分時，我方的護航型航空母艦 Hinmburg 將進入這個戰場，準備進行轉運的自！就在此時，兩艘運輸艦亦會開始攻擊我方的航空母艦 Hinmburg，建議最好是趁著他們集中注意力在航空母艦 Hinmburg 身上的同時，悄悄地把別彈送每艘護航艦兩枚重型火箭，擊擊這兩艘護航艦！

接下來，叛軍方面會不斷地派出 X 戰機來！據我方的作業，首先會運到的是 Red 中隊 4 架，不過不用太擔心，因為在航空母艦的強大火力幫助下，應該很容易就能夠清理掉它們！

然後，約在 2、49 分左右，載運軌式防衛者的貨物運輸船則會展開接收的任務！六架軌式防衛者將由貨物運輸船「航空母艦」上時，另外四架 X 戰機也將出現在約 13 分 18 秒！這時先別去管它們，趕緊把這自己的 Y 戰機群

擊落吧！

擊！鐵式防衛者 飛出之後，貨物運輸船約於 4：10 分開始離進離開此戰區，遠處的 X 戰機則將由友機攔住！在您清理掉附近的 Y 戰機後，別忘了快些前往幫助友機擊落敵方的 X 戰機！約在 4：28 分時，鐵式防衛者將開始 進入航空母艦 Hunniberg 裡。約 5：58 分時，這六架重型戰機將會完全進入航空母艦中，此時，所有的 X 戰機也應該都清理完畢了，如此，加分任務就完成了。最後，只要等到航空母艦 Hunniberg 離進離開後，即可打道回府！

任務結果

由於您的努力，我軍已經成功地阻止了敵軍的交擊行動，並且使得航空母艦能夠順利地將這六架鐵式防衛者的原型機載運至帝國首都，以供帝王檢閱！

任務 護衛運輸船隊



我
拖
去
！
把
B

這次任務的主要目的，是負責保護運輸船隊，讓它們能夠順利地將蘇林將軍所需的物資，送到將軍現在所在的研究站中！

並且，帝王特使交給您一項特別任務，那就是希望您能夠好好努力，繼續為帝國效命！一定的，您的忠實將會得到應得的報酬與獎賞。

主要任務

- 1、人貨船 (Freighter) Anterab 必須要完成任務。
- 2、人貨船 (Freighter) Degathem 必須要完成任務。

次要任務

- 1、重型運輸船 (Heavy Lifter) U 3F14 必須要完成任務
- 2、至少一架 B 戰機被摧毀。

加分任務

- 1、摧毀所有的 X 戰機群 Blue。
- 2、擊毀所有的 A 戰機群 Gold。

3 摧毀 A 戰機 Gold 3。

任務過程

這次的任務必須要強人的火力才能夠撐到最後，因此建議最好改換為攜帶重型火箭 (Heavy Rocket)。

任務 開始，總使便會要求您保持警覺，防止我方的貨物運輸船隨時可能進入這個區域。

在研究基地的旁邊，停泊有 艘人貨船 (Freight) Dock Plat，以及重型運輸船 U 3F14。約在 0：11 分時，我方被派薩林將軍所屬物資的人貨船 Anterab、Degathem，以及架攻擊型空梭 Omieron，將出現在六公里處。緊接著，約在 0：26 分時，6 架 X 戰機群 Blue 也會出現在另一端的六公里處，趕緊融合友機前往掃蕩吧！



加入
帝王的
禁衛
團！

在關敵 X 戰機的過程中，大約 0：51 分時，九架 B 戰機 Red 中隊和兩艘攻擊型運兵車 Storm 將會同時出現！這時，總使會以為似乎人多敵軍前來攻擊我方了，並且它們似乎還想攔攔我方的船隻！後來我方才發現，原來那些 X 戰機群是故意來混淆我軍視聽的。

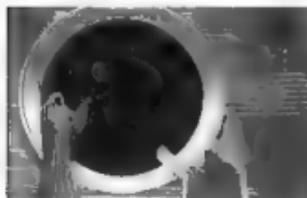
為了防止載有補給物資的人貨船被敵方攔截，所以在首機陣處的 TAU 中隊裏，有一部分隊員來攻擊敵人的 B 戰機群和運兵船隊 Storm！接著，總部又由來電，說在這批用來攻擊的 B 戰機中，攜有一種帝國從未見過的新式武器，因此要求您要來摧毀幾架 B 戰機，以讓帝國對其進行調查！

由這個情況看來，我軍的兩艘人貨船 Anterab 和 Degathem 似乎是可以靠空軍力量會被敵方攔截掉！而我方一定要防止這兩艘人貨船遭到敵軍擊毀，因此目前最重要的任務就是放棄身邊的 X 戰機，先去把載有將軍登陸部隊的運兵船 Storm 摧毀，然後再等候總部派員來進行修復的工作！

所以，此刻請馬上以最快的速度接近 Storm 這兩艘運兵船，同時別忘了呼叫友機 齊去攻擊它們，建議在接近運兵船後，連續投擲 載有重型彈藥的炮擊它們！

順利摧毀兩艘運兵船 Storm 後，暫時先不要去理會 B 戰機群，姑且讓它們去把我方的人貨船攔截掉！友軍基地還會再派兩艘空 的人貨船佔領回來！此時 最好還是回到基地旁邊幫忙擊退所有的 X 戰機 伊解決，賺 取加分任務！

吧！加分任務賺到了，再回來找B戰機算帳！這時，兩艘入貨船應該都已經被癱瘓了，如果很幸運地還沒有被摧殘的話，建議可以偷偷地幫敵人卜（這叫做「為達目的，不擇手段」是也！）。接著，再去癱瘓兩架B戰機（注意不要全部把它們癱瘓掉了）……。這時，就會出現「架A戰機，它們的目標竟是指著方才被您癱瘓的B戰機而來（注意！如果把B戰機全部癱瘓掉就危險了！），趕快呼叫友機來支援，把這些A戰機全部解決掉，這樣就又可以賺到兩個加分任務了。



又要在我手上
燒一個印！

所有的A戰機都被我方擊毀後，再把剩下來的B戰機都癱瘓掉（這時，就不會有其它的敵機來找麻煩了！），特別注意！最後要呼叫友機忽略被癱瘓的B戰機，否則若是B戰機會被擊毀，帝國將無法對B戰機中的新型武器進行調查，您的任務也就成功告成了！

在入貨船被癱瘓後，我方會派出小拖船U-3和U-317，來修復這兩艘船，還有Upsilon兩艘運兵船將去佔領入貨船，接著，這兩艘入貨船就會和基地旁的人貨船Dock Plat 接駁，然後即會離此離開此地，主要任務也就完成了！

最後，當重甲運輸船成功被運回被癱瘓的B戰機後，所有的任務也就大功告成了！

計。如果您仔細一點，就會看到拖船拖著B戰機進太空站的一瞬間，由於船門太小而使B戰機卡到船門，當然！B戰機也就因此爆炸了，筆者覺得這好像是個BUG啊（因為本來應該是要拖回去研究的，拖拖居然炸掉，真是奇怪！）

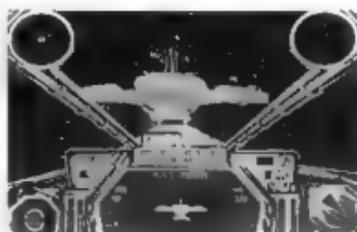
任務結果

我們成功地阻止了敵軍的突襲，也防止了我方的物資被洗劫一空！

蒂！特使十分感謝您成功地奪下了兩架B戰機，藉著研究這架B戰機，我們得到了一項新式武器！這個武器的功用在於：可以使任何被擊中敵機的武器系統完全失去作用！

任務 懲罰性的突擊行動

這次任務的主要目標，在於懲罰河灘公司（Galactic Electronics），其罪名是出售武器給帝國的敵人！我們認為，該公司所屬的各項資產，



這個太空站上有磁光
束武器耶！

將由帝國完全接收！

這次任務最重要的就是佔領該公司的研究用太空站。據可靠的貝來斯指出，該太空站上有研究種新科技磁束束 Mag Pulse，為了防止這項新技術被出售給敵軍，帝國必須攻佔這座太空站！

蒂！特使指派了兩項重要任務，要本隊去癱瘓任何由太空站逃脫的船隻！同時保護我軍的攻擊重甲船去佔領太空站，最重要的，是要隨時保持警覺，以防止任何敵軍的船隻攜帶新的科技 Mag Pulse 逃走！

主要任務

1. 摧毀 75% 的 z 95 HeadHunter
2. 擄獲基地平台（Platform） XQ2 Pondut
3. 癱瘓運兵船（Transport）GEC U47
4. 擄獲科瑞非安運兵船（Crelian Transport）Lucky Day
5. 癱瘓太空梭（Shuttle）Karlee

次要任務

1. 至少癱瘓一架A戰機 Blue
2. 擄獲科瑞非安運兵船（Crelian Transport）Lucky Day
3. 擄獲太空梭（Shuttle）Karlee

加分任務

1. 小拖船（Tug）U 4191、U 4192、U 4193、U 4194 完成任務。
2. 小拖船（Tug）U-1411 完成任務。
3. 摧毀所有的A戰機群 Red。
4. 擄獲貨物運輸船（Cargo Ferry）Bujiboi

任務過程

任務開始，先利用地圖看看周遭的情勢，約在46公里處正是基地平台 Pondut 它的上面停靠了架太空梭 Karlee 和運兵船 GEC U47，先把這一組目標記入目標的記憶中吧！此間，由於身後正有四架 HeadHunter（名為 Charli 中隊）窺視著您，所以還是先把它們解決掉比較保險！

遊戲攻略

和隊友協力把四架 HeadHunter 幹掉後，再會同友機把另外兩個 HeadHunter 中隊 Baker、Adam 解決掉。注意，不要靠那太空站太近，因為它的炮火非常猛烈，太靠近會有葬高的危險！而約在 1：30 分時，運兵船 GEC U47 將會連結到附近的貨艙 A T Chamber 1，不過因為它仍然非常靠近太空站 Pondut（砲火強大啊），只好暫時不理它！先解決敵人的那些戰鬥機吧！

和友機並肩作戰直到約 2：06 分時，運兵船 GEC U47 終於開始移動了。這時，總部會馬上命令您去摧殘它！好吧！立刻以極速向那艘運兵船，先丟下枚飛彈削弱其護盾，再開始執行摧殘任務，如此入櫃！秒殺可以達成！級支持的任務了！

在運兵船被成功摧殘後（順便看一下上面載的是什麼，發現到運兵船上的是科技人員（Tech Crew））。這時，總部會告訴您，我方的攻擊型運兵船將會在十五秒後進入戰場內進行攻擊，佔領太空站的任務。就在這個時候，敵方的大空機 Karlee 也起飛了，同樣地，靠近之後就先丟枚飛彈削弱它的護盾後再用炮轟燬之，成功摧殘之後，順便也看一下上面載的是何等人物，您將發現大空機上載運的是某重要人物（VIP）。

緊接著，又會一艘科瑞里安運兵船 Luckey Day 從太空站中發射出來，這傢伙的速度是有名的快，因此一定要把射擊機會才能成功地摧殘它！注意，它的皮比較厚，必須先丟下四枚飛彈才比較好對付！這下子，主要任務的船隻全部被摧殘了，剩下來就比較好解決了！

在您摧滅了所有的 HeadHunter 之後，我方的運兵船群 Omega 也將開始進行登陸的作業。此時，敵軍的四架 Y 戰機 Blue 中隊、A 戰機 Red 中隊、以及一艘運兵船 Bujboi 將會跟蹤到約 10 公里處。注意！此時敵機可能會對您發射許多的飛彈，需要特別小心！這時，總部亦會來電說，Y 戰機

上有新型的磁光束武器（Mag Pulse），您必須要摧殘一架以利亞帝國對其進行研究。嗯！暫時先不管這項指令，趕緊去偵察一下運兵船 Bujboi，發現！頭根本就沒有任何貨物，總部知道就馬！命令要摧毀它，這時當然不用懷疑，幹掉它就是也！

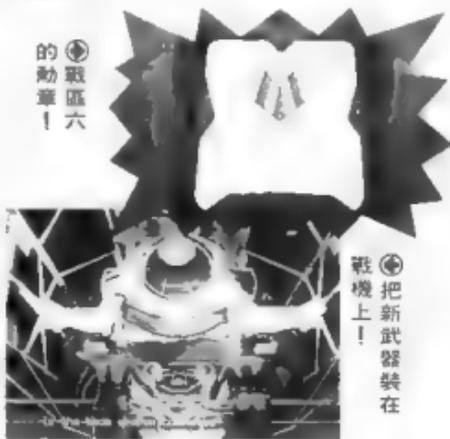
接下來，先把 Y 戰機全部摧殘掉，再清理掉敵艦。摧殘人的 A 戰機，如此消滅所剩不多的敵機後，就可以等著一腳關，等友軍完成所有的任務後，輕鬆地「家了」！

任務結果

由於這次任務的表現，相信，令了由部也成了解到會中，那或足為活活的敵人！自。種多麼愚蠢的行為！尤其出售武器給敵軍，更是罪無可赦，這樣的重大罪刑必然要被帝國處死，以儆效尤！

到了「這兒還有個好消息！您請也，那或足您將成爲駕駛私人防衛者戰鬥機「A 1」，「A 1」是只由西迪訓練中心那兒去，好進行臥式防衛者的訓練任務！

當！特使非常感謝您再度成功地摧殘，等戰車戰鬥機，這次，該架戰機！配備到這新型磁光束武器呢！



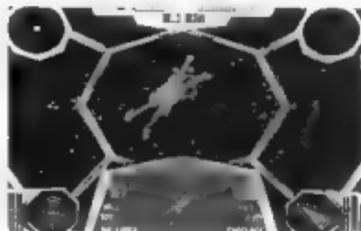
的戰區六的動畫！

把新武器裝在戰機上！

第七戰區 叛變~阻止帝國的叛徒！

任務 困住滅星者 Protector 號

達斯·維德人召！於發現了哈可人將軍殘存的叛黨！雖然，他們的領導人！終被帝國逮捕，但是這些殘存的叛黨，仍然執意要去投軍敵軍！因此，這次您的任務就是要徹底地擊垮這群叛黨。



何！試試磁光束的威力如

首先，我們必須要摧毀哈可人登黨的艦隊，接著，我方的阻撓者巡航艦（Interdictor）Harpax 號，將會躍進到 Ottega 星區，以蒂爾斯新發展完成的力場投射器來困住滅星者 Protector 號！

目前的滅星者正在進行補給，您的任務就是去摧毀任何位於滅星者 Protector 號附近的徵軍貨船。同時，也要確保阻撓者巡航艦 Harpax 能夠安全地達成任務！

主要任務

- 1、阻撓者巡航艦（Interdictor）Harpax 必須不被摧毀。
- 2、貨艙 B 型（Container B）HX 必須完全被摧毀。
- 3、貨艙 E 型（Container B）HM 必須完全被摧毀。
- 4、貨艙 C 型（Container B）Oxin 必須完全被摧毀。
- 5、貨艙 D 型（Container B）C223 必須完全被摧毀。
- 6、所有的攻擊軍運兵船（Assault Transport）群 Gold 必須安全抵達此星區。

加分任務

- 1 所有的重型拖船（Heavy Lifter）群 Waq 必須被摧毀。
- 2、所有的貨物運輸船（Cargo Ferry）隊 Whell 必須被摧毀。

任務過程

這個任務的危險飛彈是般的飛彈，但是因為這種飛彈的威力實在是太小了，十分不適合這次的任務，因此，建議最好是改成攜帶加強型的雷爆飛彈，才不會太辛苦！

任務開始的時候，一隊架鼓式攔截機 H Delta，以及一架鼓式戰鬥機 H Alpha 就會朝著您直直地衝過來，其中離您最近的架圍截機將會在接近的時候發射出飛彈攻擊！所以，一進入炸船，最好就馬上把機取能器補充到滿上，按【FB】和【F10】，把護盾和拖引光束的能量調到最低，並把雷射能砲調到最高，再按【R】鍵鎖上最近的攔截機，並且對著它飛過去，進入雷射能砲區開始射擊，把您雷射出的飛彈解決掉，最後順便送它西天去！

解決了那攔截機後，趕快把所有的貨艙都齊解決掉！注意，如果不趁早解決它們，滅星者派出的貨船或是拖船就會把貨艙拖入滅星者中，那麼主要任務也就無法達成了！

由於重型拖船（Heavy Lifter）群 Waq，以及貨物運輸船（Cargo Ferry）隊 Whell 的數量極多，而且除非一艘被消滅，否則下一艘是不會出現的，所以您實在沒什麼時間和它們耗耗【並且

經驗指出，只有重型拖船 Waq 的比較薄弱，您比較有可能達成完全摧毀的任務，但是，若是為了達成主要任務著想，建議還是別管這些船吧！

嗯，接著把所有的敵機都一清理掉。注意，這時會有架鼓先進式戰鬥機 Gamma 出現，建議最好趁早以飛彈幹掉它們，否則一定會非常的難纏！嗯，筆者建議您，和敵機纏鬥的時候，四管雷射全部打開，這樣的話，一次就可以解決掉架鼓式戰鬥機。一次十六發就可以解決掉架鼓式轟炸機，當然先決條件是要抓準時機！

通常，敵軍較靈活的戰機，如鼓式戰鬥機以及鼓先進式戰機，在纏鬥時會不斷地進行旋轉，並且，在一次轉機後會有稍許的停留，這時，就是您的漏網！趕快趁機用四管雷射轟轟它，予以重創！

同時，當您正努力和敵機纏鬥時，也不要忘了去注意無線電通訊，大約在 4：30 分左右，敵軍的 Calamari 級巡航艦 Warhawk 會躍進包圍場內！這時，請拋棄了您的目標，立即以極速前往此處，這樣原先的敵機應該就會被友機給圍住，而無法來追殺您！

在接近敵軍的 Calamari 級巡航艦 Warhawk 途中，巡航艦會釋出兩個中隊的 HeadHunter，包括 Red 和 Gold 中隊。這時，如果您的位置距離巡航艦 Warhawk 距離在 1 公里以內，就可以暫時別管這些敵機，等到距離到時（至少小於 0.5 公里），再和它們纏鬥不遲。同時，必須要密切注意無線電通訊，並且盡量不要離開的 Calamari 級巡航艦 Warhawk 太遠！

在您擊落了數架 HeadHunter 後，Calamari 級巡航艦 Warhawk 又會放出三個架圍截機 HeadHunter 組成的中隊 Blue，這兩隻可是攜帶了重型炸彈，準備在什麼時候您要護航的阻撓者巡航艦（Interdictor）Harpax。這，當然絕對不能夠放過他們！嗯，馬上放棄了您的目標，趕快靠近這架戰機，然後分別去一枚飛彈終結它們。

接著，Calamari 級巡航艦 Warhawk 又會派出架圍截機組成的 Gold 中隊，不過這次暫時先別管它們，還是繼續待在 Calamari 級巡航艦 Warhawk 附近。如此，沒多久又會有架圍截機 HeadHunter 的 Scarlet 出現，這次它們帶的又是重型火雷，只好趕緊去擊落它們。（同樣地，各一枚飛彈即可解決掉這些敵機！）

解決了敵軍的 Blue 和 Scarlet 中隊之後，我方的巡航艦 Harpax 可以算是保住大半了。嗯，先把 HeadHunter 的 Gold 中隊清理掉，再把

遊戲攻略

X戰機組成的 Gold 中隊清理到只剩下 1 架，然後呢，看著它雖但是不要擊殺它，這麼做的原因是，如果您把 Gold 中隊給做掉了，巡航艦 War hawk 會再派出同名同樣是 X 戰機的 Gold 中隊，繼續攻擊我方的 Harpax。因此，為了保險起見，還是留下一架來，免得打不勝打，煩不勝煩！另外，為了留下一架 X 戰機，您可以試試新的武器—拖引光束，它與雷射相同，必須先將它的能源全開，才可以使用，有了它，就可以拖住 X 戰機一些時間了。

最後，努力地剩下來的那一架 X 戰機固敵，直到約 15：00 分左右，我方的攻擊型太空梭終於抵達了，您也就順利地達成了主要任務。這時，您可以回家去或是把剩下來的敵機全部做掉，並且一一擊毀從陣面來的同名 X 戰機中隊 Gold，直到沒有敵機為止！

任務結果

我軍成功地摧毀了敵軍的補給物資，也擋住了第 3 波攻擊巡航艦 Harpax 的砲火！現在請馬上再回到簡報室去，Harpax 已被滅星者 Protector 號、數軍的輕型巡航艦 Warhawk，以及 艘護航艦包圍著！

我們必須馬上進行下一波的攻擊行動！

任務 2 摧毀護航艦 Akaga 號



敵軍的輕型巡航艦想要來阻上我們者滅星者 Protector。

我軍的阻撓者巡航艦 Harpax 號，為了要困住哈可夫將軍的錫日旗艦 Protector 號，已經使得自身陷入了被重重包圍的險境之中！滅星者 Protector 在內，還有 艘護航艦 Akaga 號，以及數軍的輕型巡航艦 Warhawk 號，都正在我軍的阻撓者巡航艦 Harpax 號附近虎視眈眈，心想著要摧毀我方的阻撓者巡航艦 Harpax。

您這次的任務，就是去摧毀巡航艦 Akaga 號，藉以獲取足夠的時間，好讓達斯·維德人君的帝國滅星者 Garrett 號此時抵達戰場，援救我軍的阻撓者巡航艦 Harpax 號。

主要任務

- 1、阻撓者巡航艦 (Interdictor) Harpax 必須不被摧毀。
- 2、摧毀尼布律 B 型快速巡航艦 (Nebulon B Frigate) Akaga。
- 3、帝國滅星者 Garrett 安然抵達戰場。

加分任務

- 1、摧毀所有的 Y 戰機群，包括 Red 中隊和 Gold 中隊。
- 2、摧毀所有的 Headhunter 機群，包括 Blue 和 Red 中隊。
- 3、摧毀 X 戰機群 Gold 中隊。

任務過程

任務開始之後，建議先以地圖功能看看周遭的情況……，您可以看到約在 10 公里處那兒 就是這次任務要保護的巡航艦 Harpax，以及一隊負責摧毀戰鬥機的友軍 Beta 中隊。而嘛，您還得 Alpha-1 緊跟在您的後面。最近的敵機—鈦式戰鬥機 H-Alpha 中隊以及鈦式護航艦 H-Delta 中隊，則約在 10 公里處左右。另外，主要的攻擊目標 Akaga 號，正朝著我方的巡航艦 Harpax 前進。

由於這次任務中，您只有 1 架僚機實在是勢單力薄，不過，這架僚機蠻不錯的，在任務開始後沒多久，便會向 Akaga 號投下兩枚的重型炸彈，為了要確保僚機的投彈確實命中敵方的船艦，您開始便要將 Akaga 號的炮火引向自己（以免它摧毀了僚機發射的重型炸彈）！因為這個緣故，建議先把所有的機來能源充向護盾，再將護盾、雷射砲及拖引光束的能源調到最低，然後以極速向巡航艦 Akaga 號，大約在接近到兩公里以內時，再把雷射能源調到最高，並且開始在護航艦 Akaga 號的附近來回掃射！

記得，不要把重型炸彈給發射出去了，因為在這種情況下，您的重型炸彈非常容易被「阻撓」而滅，所以不需要浪費這種火力。沒多久後，您就會發現護航艦 Akaga 號的護盾已經驟降到 50 以下，這表示友機的重型炸彈已經命中巡航艦 Akaga 號了！此刻千萬不要有絲毫的放鬆，繼續用力地去削弱它的護盾！

在您和護航艦 Akaga 解脫的同時，友軍的鈦先進式戰艦 Gamma 中隊將會來幫助您抵擋敵機。同時，哈可夫將軍的滅星者 Protector 號和護航艦 Akaga 號亦會不斷地派出鈦式轟炸機以及鈦式戰鬥機來干擾您的攻擊行動，再加上數軍方面也會不斷地派出戰機來威脅我方，所以這時的戰場可說熱鬧滾滾！不過，這些您都不需要去擔心，因為我軍的鈦先進式戰艦們會去料理這些的，眼前，您只要確保自己不被敵人的飛彈擊中即可，不必擔心會被敵方發射飛彈命中，這是要先放棄您在攻擊的

目標，先去解決掉那顆飛彈，否則後果不用筆者多說，一定是非常慘烈的！

嗯，一段時間後，護航艦 Akaga 號終於接近了我方要保護的巡航艦 Harpax，兩艘戰艦 遇上了就開始互相炮火，打得難分難解！這時，您必須繼續射擊護航艦 Akaga 號，直到它的船體強度降到 50 以下時，然後就可以展開最後的攻擊行動了！

首先，遠離護航艦 Akaga 號至少 2 公里以上，配備的武器切換成重型炸彈，右鍵盤上按下 [x] 鍵切換成一次發射兩枚炸彈，然後以極高速向護航艦 Akaga 號逼近，這時，它應該不會朝您射擊才對！等到距離護航艦 Akaga 號約近時，趕緊按下兩枚炸彈，再掉頭離開！果然，護航艦 Akaga 號承受不了二顆重型炸彈的威力，一下子就轟的登岸炸了！

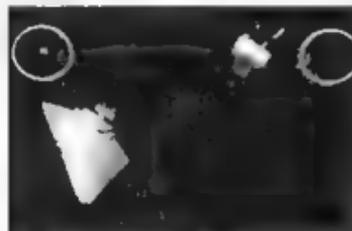
最後，只要把戰場上的戰鬥機全數清理乾淨，即可完成所有的加分任務。接著，只需再等維德人君的滅星者 Garrett 號抵達此地，即可離開！

任務結果

及可成功地擊沉了敵軍的護航艦 Akaga 號，維德人君所領導的滅星者 Garrett 號也即時趕到了。

同時，維德人君將很快地進行最後一次的攻擊行動，消滅所有的叛徒者。

任務 懲 罰



薩林將軍竟然派重攻擊艦
德人君的滅星者 Garrett 號

在這次的任務中，我們將要把所有的叛徒以及敵軍的所有軍隊 擊毀消滅！另外，帝王特使還派下了一項秘密任務，那就是要求您要保持警覺，怕察見不尋常的情況！

主要任務

- 1、摧毀勝利級滅星者 (Victory Star Dest) Protector 號。
- 2、摧毀輕型 Calamari 級巡航艦 (Lt Calamari Cruiser) Warhawk。
- 3、寄圍級滅星者 (Imperial Star Desr) Garrett 及拍不被摧毀。

次要任務

- 1、摧毀所有的改良型運輸艦 (Modified

Corvette) 群 Arditi。

- 2、摧毀所有的改良型運輸艦 (Modified Corvette) 群 Falcon。

- 3、摧毀所有的改良型運輸艦 (Modified Corvette) 群 Bakaar。

- 4、摧毀所有的攻擊型運兵船 (Assault Transport) 群 Upsilon。

加分任務

- 1、摧毀所有的叛軍船隻。
- 2、阻撓者巡航艦 (Interdictor) 必須要完成任務。

任務過程

在這次的任務中，最好最攜帶重型炸彈，較利於攻擊人型的船隻！

由滅星者 Garrett 號飛出後，照例先看看地圖，觀察一下附近的情況如何；我方的巡航艦 Harpax 正在 10 公里處以重力場拖住 14 公里處的滅星者 Protector 號，而敵軍的 Calamari 級巡航艦 Warhawk 則正朝著 Harpax 撲去！為了防止我方的巡航艦 Harpax 被擄架，現在必須趕快聯合起友機，以最快速度前往攻擊叛軍的 Calamari 級巡航艦 Warhawk。

和前一次的任務相同，暫時先別投下重型炸彈，一直等到友機刺穿巡航艦 Warhawk 的船體強度到約 30 分左右時，再偷偷地跑到巡航艦 Warhawk 號附近，讓它 顆重型炸彈，如此即可擊毀敵人的 Warhawk 號！接下來，再命令友機去攻擊滅星者 Protector 號，而滅星者 Protector 號也會在此時派出 艘攻擊飛船 Mu，嗯，不用去理會它們，因為我方的 Garrett 號將會派出鉅先進式戰機，來幫助您解決這 架炮艇。

就在此時，無論這會告訴您，薩林將軍的軍隊亦會馬上起來援助！

同樣地，把滅星者 Protector 號的盾盾粉砕掉，將其船體打到約 30 左右，最後再以剩下來的顆重型炸彈解決掉它。現在，您已經用完了所有的飛彈，不過別緊張，我方的滅星者 Garrett 號將會即時派出運兵船 CUV 18H 來進行補給。嗯，趁著敵艦都已經被拖住了，趕快火速前往運兵船 CUV 18H 所在的位置，好獲得補給的彈藥等等。(註：如果這時尚有敵艦沒有被拖住，建議最好是先將其解決掉，以防它在您進行補給時展開偷襲！)

就在前往補給的這段時間中，薩林將軍的軍隊終於趕到現場，包括了 7 艘改良型運輸艦群

Arditi, Falcon, Bakaar, 以及四艘攻擊型運兵船。接著……，它們竟然開始攻擊維德人君的滅

遊戲攻堅

危者 Garrett 號。人啊，看來連薩林將軍都要叛變帝國了！可是……，這時薩林將軍應該在帝國首都內啊，那麼這次攻擊維德人君的動機，應該是想拖延人君回首都的時間，好使薩林將軍有足夠的時間攻占帝國首都……。那怎麼得了！一定得儘快摧毀薩林將軍的部隊才是！

補給完畢後，發現運兵船竟然給了八顆重型炸彈，不知道該先並哪幾顆裝得下這麼多耶！？不管那麼多了，趕緊先把敵軍剩下的交擊艇給解決掉，再……做了敵艦！這時，戰場上沒有戰鬥機，再加工剛已經獲得補給，擁有了八顆重型炸彈，應該很輕易就可以達成任務了！

嚶，把敵人軍艦滅掉過後，總部告訴您逐漸，維德人君已經注意到您超凡入聖的傑異表現，要求您立刻回航，準備接受一個重要任務！

任務結果

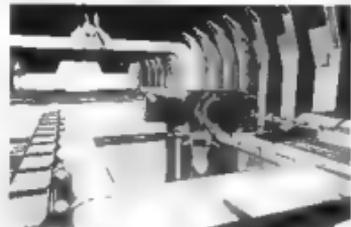
我軍成功地擊破了帝國叛軍的旗艦！同時，也成功地保護維德人君的滅星者 Garrett 號不被敵人摧毀。而關於薩林將軍派出軍隊攻擊維德人君這件事，已經明顯看出，薩林將軍想要叛變，隨時都可能對您動手了！

此事非同小可，維德人君將必須以最快速度回到帝國首都去警告陛下！

但是，在這次任務中，滅星者 Garrett 號已經遭到嚴重的損害，無法及時修復，故現維德人君即時趕回帝國首都。因此，如今我們唯一的希望，就是利用鈦式防衛者的原型機來保護維德人君，好快些回到帝國首都保護陛下。雖然，它們還尚未調試完全，但它們是現在唯一能及時趕回帝國首都的飛行器！

待會兒，維德人君就將要搭乘其中的一架鈦式防衛者，返回首都那兒，而您此刻的任務就是領導這四個鈦式防衛者！

任務 4 鈦式防衛者



鈦式防衛者出動！

在這次的任務中，維德人君將要親臨鈦式防衛

者乘坐快速護航艦 Osprey，再利用快速護航艦 Osprey 及時趕回帝國首都！而您優秀的戰鬥技術，使得維德人君十分欣賞，因此特別親自指揮您與他同行！所以，現在您的任務就是確保維德人君能夠安然抵達快速護航艦 Osprey！

帝王特使交給您另一項秘密任務，那就是要求本艦如果遭到突擊，務必一定要設法殺出重重包圍，絕對不可以讓維德人君延遲了回首都的時機！

主要任務

1、鈦式防衛者 (TIE Defender) Delta 6 必須要生還！

2、尼布降 B 2 型快速護航艦 (Nebulon B 2 Frigate) Osprey 必須要不被摧毀。

次要任務

1、摧毀阻撓者巡航艦 (Interdictor) Harpago。

加分任務

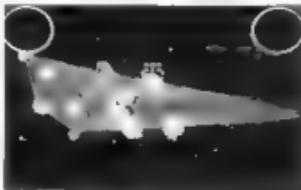
1、摧毀所有的交擊艇 (Assault Gunboats)

2、50% 的鈦式防衛者 (TIE Defender) 完成任務。

任務過程

在這個任務中，您先配備的飛彈是魚雷，不過為了方便完成摧毀阻撓者巡航艦 Harpago 的任務，還是攜帶重型炸彈較佳！

躍進到這個戰區後，馬上就會遭到一羣的交擊艇對著自己猛攻，不過幸運有維德人君乘坐的巡航艦 Harpago，正準備要上樓您的任務！這時，得先把所有敵方的交擊艇通通解決掉，免得先放出飛彈來暗算自己。注意，這些交擊艇的飛彈極多，通常您的友機無法抵擋這樣的攻擊，很容易就會被幹掉。因此，如果想要一半以上的鈦式防衛者不被敵人摧毀，可能就需要一點運氣了！對了，維德人君的鈦式防衛者 Delta 6，將遠遠地躲在邊，並沒有任何的危險，不必去擔心它！



慘遭摧滅！

和友機一同躲藏機，直到約 5 : 30 分左左，我方的快速護航艦 Osprey 終於來了，這時，總部會要您和友機開始攻擊敵人的巡航艦 Harpago [OK]，馬上就命令友機前去攻擊巡航艦 Harpago，Harpago 號也將隨後派出 H-Aipher 和 Z Beta 的鈦式轟炸機，想要把快速護航艦 Osprey 號給解決掉。嚶，為了防止我方的

Osprey 號被它們掛傷，總部會馬上命令您去摧毀這群轟炸機。當然聽從命令，立刻去把轟炸機群解決掉。接著，再和友機一起繼續攻擊巡航艦

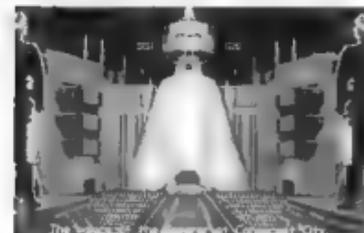
Harpago，先把它的護盾打穿後，再使用離子炮轟燬之，如此它就會乖乖地讓您直打了。此刻，只要再等到其船體強度降到 50 以下後，丟下顆重擊炸彈即可終結它！

最後，把戰場上殘存的敵機清理乾淨，即可回到我方的快速巡航艦 Osprey 號上去！

任務結果

我們成功地解除了薩林將軍所設下的陷阱，帶著維德大君安然抵達了快速巡航艦 Osprey 號，同時也成功地摧毀了敵人的阻撓者巡航艦 Harpago 號！

任務 5 拯救帝王



堂進入帝國最神聖的殿

薩林將軍正假借著援助攻打哈可人除暴的名義，離叛自重，其實是要圖謀不軌，背叛帝王！如今，薩林將軍竟大膽包天，意圖從帝王所在的滅星者戰艦中，綁走帝王做人質！

為了拯救帝王，您必須要去偵察戰場上所有的船隻，找出帝王所在的艦艇到底為何，然後把它摧毀掉！注意，索隆 (Thrawn) 中將將會在您找到帝王後，幫助您救出帝王！

在這個任務中，您駕駛的是隼式防衛者代號 Alpha 1，且是該飛行中隊的隊長。維德大君將會駕駛 Alpha 4，好監督任務的執行情況，注意！您必須隨時注意他的命令！

主要任務

- 1、護衛太空梭 (Escort Shuttle) Haven ? 必須要被登陸。
- 2、帝國滅星者 (Imperial Star Destroyer) Vanguard 必須不被摧毀。
- 3、改良型巡航艦 (Modified Corvette) Mesquite 必須不被摧毀。

任務過程

趕到戰場後，您就會發現帝王的帝國滅星者 Majestic 號就在自己的旁邊，從 Majestic 號上傳來的無線電訊，可以知道帝國的叛軍已經佔領了

Majestic，約在 4 公里處那兒則是薩林將軍的架設先進式戰機，名為 Z-Alpha 中隊。

維德大君以無線電叮囑著自己，一定要去偵察所有的太空梭，以便能夠找到帝王的行蹤！此時，暫時別去管敵軍的戰鬥機群，先待在 Majestic 附近守候，一直等到約 0:11 分，以及約 0:16 分左右，果然從 Majestic 號裡飛出了六艘攻擊型太空梭，分別為 Haven 中隊和 Hellcat 中隊。這時，趕快從後面趕上 Haven 中隊，逐個擊落！就在其中的一艘船上！找到帝王 (Emperor) 後，馬上按 [Shift-I]，要求友機放棄該艘太空梭 (否則帝王很可能喪生的)，您自個兒用這該太空梭發射一枚加強型炸彈後，開始殲滅之，記得記得，千萬不可讓它被摧毀了！

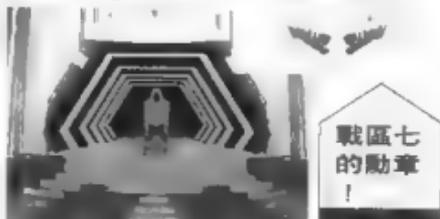
隨後，改良型巡航艦 Mesquite 就會出現，並準備要登陸那艘帝王搭乘的太空梭，此處，您的任務可說是已經完成了大半，再來只要把所有的敵機都解決掉，得到巡航艦 Mesquite 號完成任務後，！要在任務清單達成成了！

任務結果

您成功地解救了帝王，當然，也解救了整個帝國！雖然反叛者薩林將軍乘著混亂逃脫了，但是該降中將已經從後面趕上，乘勝追擊了！帝國方面，也希望索隆 (Thrawn) 中將可以查出到底是什麼原因促使薩林將軍叛變的！

至高無上的皇帝帕爾特 (Palpatine) 以及維德大君，對於帝國的新秩序終於又重建了起來，都感到十分地高興欣慰！另外，更值得一提的是，在過去所有的大小任務中，您的努力與成就不但令所有人印象深刻，更證明了您的飛行技術，相信！是帝國有史以來，最偉大的飛行員之一！

帝王親自頒發勳章！



戰區七的勳章！

— END —

國王密使VII

公主的婚禮

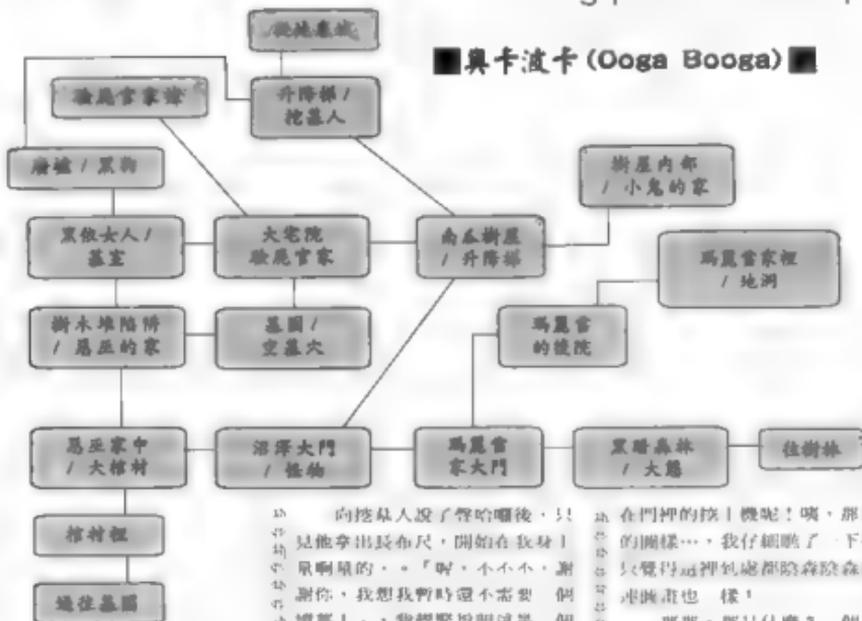
完全攻略(下)



第四章

真正的醜八怪會出現嗎?! (Will the resi troll king please stand up)

■奧卡波卡 (Ooga Booga)■



哇！繩子…啊…，還好我在千鈞一髮時，趕緊拉住那挖墓人的繩子，才逃過慘死的劫數！向他道了謝後，只見他邊嘀咕，邊回去繼續挖墳的工作。我看了下剛才那藏我上來的升降梯後，就以著臉皮過去找那挖墓人，希望可以了解這個奧卡波卡 (Ooga Booga) 到底是個什麼樣的地方…

向挖墓人說了聲哈囉後，只見他拿出長布尺，開始在我身上量啊量的。『啊，不小，謝謝你，我想我暫時還不需要個墳墓！』我趕緊說明這是個表冢。後來，他說了許多奧卡波卡的事，還告訴我原來有一個很好的挖墓機器，可以很快很有效地工作。(本來我就覺得奇怪，他怎麼用這麼小的一把繩子，做這麼大的工程。)可是，自從那啟動挖土機的老鼠 (rat) 被殭屍小孩 (ghoul kids) 搶走之後，他只好慢慢地靠自己挖挖挖的，快要被氣死了。不過，他還是很驕傲地讓我參觀一下那放

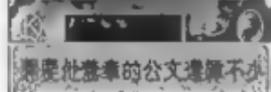
在門裡的孩！機呢！噢，那門！的開樣…，我仔細聽了，下後，只覺得這裡到處都陰森森的，連跳蚤也一樣！

那那，那是什麼？個長相十分可怖的惡鬼 (boogeyman) 從地！爬出來，一付幾百年沒吃人了的樣！看來，還是，十六計走為上策，快逃啊！(請注意：往後，只要玩家在某個地方待太久，這個惡鬼就會隨機地出現，應付之道只有一個，就是趕快跑到另一個場吧！)

嚶，往左走走，就看不到樹，有個南瓜屋，本來想！去看看的，可是那屎了下方有隻

大蜘蛛在守著，只要我爬上去，就逃不過被吃掉的命運。

再往西方去逃難，我看到一個建築，而一個殭屍小孩正在整那隻帶有骷髏亞因斯坦的驗屍官 (coroner)。等到殭屍小孩邪笑著跑掉後，我走到屋前敲敲門。那驗屍官就緊張地叫我快些進去。哇，沒想到在奧卡波卡，驗屍官會怕殭屍，呵呵呵，這是天下大亂的地方。



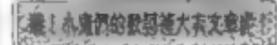
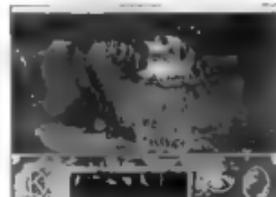
這時，驗屍官向我訴苦著，那就是他已經忍受了許久背脊乾背，無法站直的日子，因為他的身上少了一樣東西：「脊椎 (backbone)」。這東西就是被殭屍小孩搶去的！那，看來，我得幫他找到這一樣東西了。後來，我還想問他一大串問題，只是，他有人堆的公文要處理要蓋章，沒法再繼續不厭其煩地，回答我。好吧，我想現在先去那個殭屍小孩的樹屋查覓好了！

回到樹屋那裡，我檢視了升降梯是往上還是往下，奇怪的是，當升降梯是往下的時候，乘升降梯剛好可以到這個屋裡呢！（如果玩家看到升降梯是往上的話，請離開此地再回來，直到升降梯是往下的再搭乘。）呵呵，果然，驗屍官需要的脊椎 (backbone) 就在這裡，另外我還找到了個裝有腳的袋子 (the foot in a bag)。我最怕快些離開這裡，免得那隻殭屍小孩回來對付我。再搭升降梯回到地面，我就回去找驗屍官了。

同樣地，我敲了敲門後，驗屍官客氣地叫我進去。噫，驗屍

官的房子裡有另一個客人，可是驗屍官手裡拿個紅心不知在做什麼？噯，原來，他在幫忙那隻小怪物重新獲得自己的心呢！沒想到在奧卡波卡，內臟是可以這樣修復的...。事不宜遲，驗屍官想必十分希望自己的脊椎也能久而恆得，我趕緊拿出那套脊椎帶他，驚喜不已的驗屍官立刻迫不及待地將它吞下...。果然，下子的時間，他就可以站得好好直直，拍胸挺胸了！十分高興的他，立刻就送給了我一個箱子，說裡面是種可怕的寵物 (weird pet)。也許，這個禮物可以讓那隻殭屍小孩感觸善呢！

回到樹屋那兒，只見一個殭屍小鬼坐在屋子前，邊吵吵鬧鬧地唱著難聽的歌，邊把手裡的可憐老鼠當皮球，擲地上去，去，去。不但如此，還直擲那老鼠，點都不好玩，千方百計地想要另一個更好玩的寵物，真是...噫...，這了不可教也！什麼？他們的歌詞還很奇怪：「當那蛇形的樹枝指向下時，惡鬼不在家，當那蛇形的樹枝指向上時，它就在來！」這，這是真的嗎？哼，我要去試試看。



嘿，我向他們打了個招呼，更發現他們是真的想更換寵物了，既然他們真的這麼想要如此，我當然就把手中那只箱子打開來，秀給他們兩眼睜那裡面可怕的寵物。呵，他們馬上就要求我把那箱子放在升降梯上，好讓他們拿到那個新玩具！後來，還提議乾脆我一起上去...。我沒有那麼笨，上去了不就變成了他們另一個玩具了？！噫，我把那只箱子放在升降梯後，他們就興高采

烈地去看那新寵物了。不過呢，看起來，那寵物好像不太喜歡牠的新主人，開始咬人了。沒多久，樹屋裡就鬧翻天了，開始劇烈地搖晃起來！

啊，搖著搖著，老鼠被搖出來了！「你會沒事的，小夥伴！我會照顧你的」，我安慰著小老鼠。噫，還是趕緊把牠抱給牠的主人~挖墓人吧！挖墓人見到老鼠，立即就張開雙臂迎向自己的工作好夥伴，並且客氣地開出挖土機，和老鼠夥伴一起開始工作！對了，他為了謝謝我，給了我把老鼠號角 (horn)，承諾說只要我拿出那個號角吹，他立刻就會開聲而來，為我挖出個洞，不論何時何地哦！

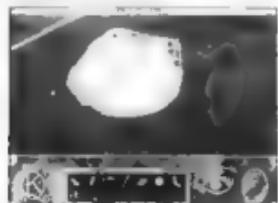
回到樹屋那兒，又看到那個殭屍小孩對準了棺材不知在笑什麼？「噓...噓...」，貓頭鷹叫的聲音讓我了解了一切，原來他們把隻貓頭鷹藏在裡面，還說要去挖一個真正的墳墓把棺材埋進去...。趁他們跑去挖墳墓的時候，我趕緊拿出鐵錘和鑿子 (Hammer and Chisel)，用力地把棺材撬開，救出了那隻黑貓頭。

不用說，她當然很感謝我，於是很有情有義告訴我那艘八怪國王現在正被囚禁在惡鬼的棺材~那隻翻倒下的樹木堆陷 (deadfall) 裡。她還把她那珍貴的九條命之送給了我 (extra life)，真是隻可愛的貓頭啊！

在奧卡波卡裡亂繞了陣後，我終於找到了樹木堆陷 (deadfall)，(看起來像樹木堆，其實是山崩體形堆形成的)，確定了那蛇形樹枝是指向下的，也就是那可怕的惡鬼不在家後，我就鼓足了氣吹響那老鼠號角，挖墓人果然守著應聲而來！

雖然他直問我是不是真的要確定要挖那皇室的棺材門！(顯然他也幫那皇室的)，我仍舊十分堅持，否則怎麼救那真正的

的小狗當然也跟著回來了，而且還害羞地問到了我！混蛋了，要是我再讓那隻狗再繼續人叫下去，牠就會會小愛現我才有鬼！看樣子，雖然我一個蠻喜歡牠的，不過，這隻狗又不討人歡喜的狗…對不起啦！只好讓牠叫兩聲甚麼的，別氣味了…還好還好，瑪那多注意到我的狗一直在打噴嚏，好像有點不對勁，沒注意到地板上有個洞！



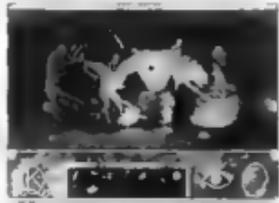
臭狗！聞什麼聞？！

不久後，如平常地那隻狗就進門來了一我呢，當然就趁機把地板掀起來囉！欸，這聲音的衣服裡不知裝了什麼，我把最下面一層的抽屜打開，仔細搜尋了一番後，除了幾件有點破爛的衣服外，終於找到了國王要的東西！雖然很高興，但是別忘了，小偷們將錢包收拾好後，才能夠離開，否則豈不是露出了馬腳，讓人逮個正著？！我將財庫歸回原位後，發現地 還有二雙羊毛襪子忘了換，想想也只好湊用得著就收起來帶著了，吧，要找的找到了，這裡可不是適合定居的地方，我趁著瑪那多沒回來趕緊從後門溜，後院去…

竊賊踏地，我出了院子，就拿起錢包，回到高塔的人，地，也就是食人植物那兒，而人，也服了，只要我想跟它交易，就會沒有任何生靈會地牠吃掉。可是，我想拿到那朵芳香的小紅花，這下該怎麼辦開

它的注意力呢？啊，像它那隻腳一，對，我趕緊拿出那在樹屋內取到的裝有腳的袋子，跳向食人植物，它當然 口就津津有味地咀嚼起來！呵呵，我嘛，就趁此正嚼地不亦樂乎，迅速地擷起了那朵芳香的小紅花（fragrant flower）。

接著，想起還有一個地方沒去看看，那就是在瑪那多屋了東邊的黑暗森林（were woods）…呵，那是什麼東西？鬼！人的嘛，我還不想這麼早死啊，趕緊想想應變之道，我趕緊拿出那顆銀圓球（silver pellet）裝到羊毛襪子裡，做成一個簡單的武器，用力往人腿身上K去！，見牠一聲慘叫就逃跑了。什麼？你還約約我看到樹林裡有好幾隻眼睛的著我，天啊，我怎麼打得過那麼多鬼！？快跑啊…



噯！沒想到我用這一招吧！

跑出了黑暗森林，終於可以喘 口氣了。走啊走的，我一面往東就發現了一道彩虹橋，穿過了橋再往西，我看到了 一座城守…。哇！那守衛死也不肯讓我進去，呵，沒關係，我不走人門走小門，沒關係吧？！進了城，我第一個就去皇太子的屋內參觀，呵，怎麼有那麼多的樓梯啊！我啊爬了好幾好樓梯（方向的方向是：右下、左下、下），我走到了右邊的水門前，想開門，就有許多的麵粉迎面撲來，拍拍拍拍的我再開一次門，就進去了。

房間裡有個詭異的樓梯耶，我想看看樓梯的底下寫了什麼，可是，好多灰塵在，面，看不清楚，拿出了毛絨我擦了擦樓梯的底下，內有細細那…吧，原來房間中央的噴水池是個機關，要打開機關到另一個地方，或是像詭異吃甜甜蜜蜜的水果！可是，這兒那來的水果呢？噯，和子！的的…加加吧！當然啦，我一個女孩子家，是不可能，把全部狗發抖了！「啊，下來的，所以，還是趕快拿出鐵鎚和鞋子，叮叮咚咚地才能把狗發抖地換下來囉！。

甜膩的水果、和鞋子！的的詭異的口中，那眼泉火就出現了一個人頭，那人刺是通到地底城的呢！可是，我對地底城一無所知地，又不認得路，只好請前面的寶哥帶我地，噯，拿出魔杖，我立刻將寶哥逼一閃，變回原來的樣子，呵他 同跳下去囉！



噯！我會牢牢記下開門步驟的

只見國王帶著我，準備了通道，來到了人臉大門前，他人在地在門下方拉了右拉把…後，門就自動打開了。哇！ 進入門後的機械室（Mechanical room）內，果然讓我們找到了假王的國王…，這下了，看王上的國王怎麼來修理你…

第五課

索瑞亞的惡夢（Nightmare in Etheria.）

■ 依索瑞亞（Etheria） ■

什麼嘛？！這群可笑的小動物們，居然就在皇太子的人臉裡

則也會讓 仔細地看到我…，那！「依索亞之惡夢」，那



日個兒心神十分地生氣不平，但是不可告天地，這下子我可倒了大楣了！要是我不想辦法把那乳幣月亮送回去，恐怕是沒不會有什麼好下場了…，好吧！所謂船到橋頭自然直，我這個人是不會輕易認輸的，你們人家等著瞧好了！

被守衛強帶出了人廳後，我想起來，那蛇形箭不是很想要那隻神奇藥劑嗎？嗯，我走物廣場那兒就見了蛇油箭像往常一樣在忙著…。我從從容容地從口袋裡拿出那神奇藥劑（magic statue）送給牠嘉賞一番，呵呵！牠立刻就喜形於色，十分高興地遞了我一瓶紅色的成獸藥膏（were beast salve）。不過，我實在不太清楚這藥膏的功用為何，也不知道該如何使用，怎麼辦呢？當然是問那蛇油箭囉！咳，牠告訴我，使用的方法十分簡單，只要使用某種動物的毛髮（animal hair）沾上藥膏，然後塗在日個兒的身上，抹勻，稍待片刻之後，就會變身成那種動物了！好有趣的舉動…

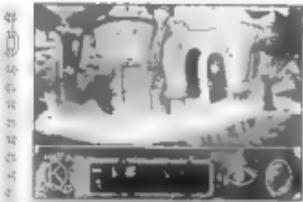
我想，得開始構思「送月亮回家」的計畫了，怎麼樣才能夠把它送回天上呢？又沒有飛機可以帶我上天，也沒有大炮可以把月亮發射回去…，發射？咳，也許我可以利用橡皮筋之類的東西把月亮送回天空呢？那隻橡皮雞加上皇太子住處東邊的Y形樹枝？呵呵，我想我可找到了把超大型彈弓了…。

嗯，走到皇太子住處那兒後，我一手就將橡皮雞綁在Y形樹枝上，一手再把月亮放在橡皮雞上，嘩地一聲，超大型彈弓解了我一個大忙，月亮終於成功地被我送回它在天空的家了。這時，皇太子十分高興地出來恭喜我，同時把那名守在小門的守衛撤走了，這下子我可以無罪地自由離開這兒了，真謝謝人謝地，萬歲！

出了城，我想我該去奧卡波卡（Ooga Booga）找教羅寶拉了！往東走去，過了彩虹橋再往西一直走，就到了黑暗森林的入口那兒，我知道只要過了樹林了，就是奧卡波卡了！可是，樹林裡那隻令人討厭並且十分凶猛的大獸，我該如何對付牠，才能夠平安穿過樹林子（were-woods）呢？嗯，看牠的動作並非十分敏捷，也許我跑得快一點，牠就拿我沒有辦法了。想來想去，還是藉助那瓶成獸藥膏（were-beast salve）吧！

免了麻煩應該很快了吧！我在樹林入口那兒，先拿出兔毛（jackalope fur）放入成獸藥劑沾藥，再按照蛇油箭的指示，用藥膏塗滿全身。果然，不會兒，我就成功地變成了兔子！迅速地，我立刻把腳時間，衝向黑暗森林的另一端，哇！從小到大，我從來沒有跑這麼快過呢！還好還好，有驚無險。還在喘氣的我，回想起來才那隻人簡被我不小心脫了褲子的窘境，呵，還覺得好好笑呢！

哇，那是什麼怪物？全身長滿了樹葉正向我撲來！正當我手足無措之際，還好國王亞瑟斯即



哇！這輩子我從來沒有跑這麼快過！

時出現，救了我一命。不過，他這般匆匆去也匆匆，下子也消了，想必是趕著去替高爾絲療傷了。我不放在這裡多麼逗留，趕緊就往西方走去。據什麼那樣的貪心貪物，我推開了大門就往外走去。

走著走著，我看到了「倒樹木堆附附（deadfall）」，以及一隻黑貓。貓咪她知道我是誰個呢！還告訴了我羅寶拉的近況，喔，從她口中，我知道事情愈來愈糟了，不過，我也知道現在一定要先去一個地方——依舍瑞亞（Ethersa）才能夠求得援手！往北方去繞繞，我看到了個黑衣女郎在一座墓碑前哭泣，十分傷心的樣子。（千萬不要去看她長得什麼模樣，會嚇死人的！）不過，現在的我實在沒空管閒事，於是就再往北方走去，發現了一座被燒得不像樣子的廢墟以及一隻兇猛的野狗正對著自己打打。已！牠是不是餓了啊…，我想。

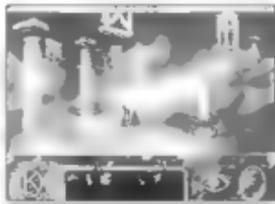
繞來繞去，我到了小兔的樹屋那兒，呵，他們現在好像不在家，趁機搭升降梯！去看有沒有什麼好東西…。結果，在木乃伊的丫裡，我找到了根人骨骨（femur bone），對那隻愛喝

遊戲取道

出發了。到了夢幻之土，只見一團黑色的惡夢，凶狠地向我襲來，十分兇險難耐的樣子，讓夢人的話還向在耳際，我馬上把機步轉向那惡夢，頓時，只見那惡夢人的惡夢和夢幻之土的惡夢糾纏在一塊兒，打得你死我活，難分難解。所能識時務者為俊傑，不趁著此時開溜，還寫什麼時候。

啊，果然又掉入了冰水裡，好吧，再次展現我的泳技，游啊游地終於上了岸。進入了白色城堡，就見到了被冰凍的懶婦，我趕緊拿出那水晶柱，利用神聖溫暖的陽光照射著懶婦，慢慢地，她身上的冰塊就融化了，懶婦醒了！「你是誰？」，想當然耳，她還在驚嚇中，我告訴她一切的來龍去脈後，她除了十分氣憤罵著那個壞女人的所作所為外，也很願意幫我的忙。

她告訴我，我得再去找歐比旺（Oberon）和提坦妮（Titania）才行，而他們夫妻倆應該可以在風之山嶺找到，說到



還好，被馬提爾從冰塊中救出來了

這裡，她就送了我一條神奇韁繩（magic bridle），然後，就送我離開夢幻之土了。好吧，這下子，我得想辦法到風之山嶺去了。也許，那白雲馬可以助我一臂之力……

我先爬到風之山上，貼著山壁站好（離山頂愈遠愈好，建議站在神偷來了分邊的那兒），等到了白馬出現，就將神奇韁繩套牠的脖子上（全「這樣」），就騎牠不願意被人騎乘，也得乖乖地載我到山頂去了。正在我們飛行的途中，那隻調皮的單眼馬出現了，嚇得我從馬背上摔了下來，還好是落在草叢上，否則，這樁老命恐怕就又要……

正當我想要把那單眼馬公司如何胡亂風人時，好像已經有人

代我教訓起牠了，呵！過了不久，又有更大的角色出現了～那就是「風之使者」，牠一到來，就問我這到底是怎麼回事，哎，我又免不了「番口舌」，告訴牠那樣那樣……雖然整個事情有男有女，不過，總而言之，而總之，現在我是來找歐比旺和提坦妮心幫忙的。



哇！差一點兒就要風之山嶺了

……，終於，那隻白馬……，那位仙人……，過了會兒，終於見到他們夫妻倆來著飛人那懶婦來到，又是「番口舌」之後，他們就一同助我，接著就匆匆地離去……「喂！等等……還有我的女兒……」啊……「喂！喂！等等……」……「看來……」，我被困在這……「哇！」……

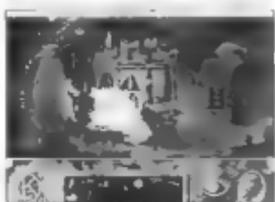
第六 集

預備，瞄準…碰！（Ready, set…BOOM）！

只見那個國王在地上死纏活鬥的……「抓牠！抓牠！」「不！抓牠！」。兩位都口角白牙是真正的國王，這下子我們不知該怎麼辦了……我拿出以前國王給我的魔杖，按下把手將箭頭的字母T（True）變成F（False），準備好攻擊那官牌貨……「哇！誰是真的誰是假的啊？」我可就被騙昏了。

吧，開始有細心想國王的特徵，對了！真正的國王的眼睛是紫色的，而那綠色眼睛的人想來就是冒充者了！分辨出來，那才是真正的假冒的國王！後，我拿起魔杖就往國王身上丟去……「啊！」，只聽到他一聲慘叫，就變身成……什麼！愛德格（Edgar）

「怎麼會是你呢？」愛德格：歐比旺和提坦妮的兒子，住在這裡做什麼？」，連國王也「分驚訝」：「蘇菲拉？我們怎麼會在這裡啊？」，愛德格也不知道到底發生了什麼事。人啊，情況真是……



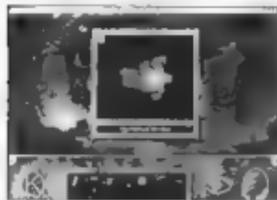
哇！使用魔杖對準假冒的假國王

「碰！」，馬匹也出現了！牠一實的作風～狂笑了幾聲後，就無法將愛德格送出了門外，把那國王打昏，並且得急得要給我一個特殊的禮物～這則「國王能修好變化的火山口」？人啊，這個女人的心腸也太狠了點吧！

就在這時，愛德格騎著飛馬到了風之山嶺那兒，找到了愛爾妮（Eir）帶著著她飛到了火山口上……歐比旺、提坦妮、和懶婦也趕到了火山口的頂部，一同協力織了一張網，以防火山突然爆發，傷及無辜釀成不幸……

嘿，我發現這火口的「酒政影」，就拿起鑰匙鎖了個鎖！「挖，真

被我成功地拖出一個大洞！鑽出了洞穴往北方走去。我想起來，以前國王就是從這裡打開人臉鐵門進去的…「左眼、右眼、鼻子」，我記起以前的國王開了開機關的順序，在門上依樣葫蘆畫，果然，門就應聲而開了。



●被拖到這神秘機械室好幾分鐘

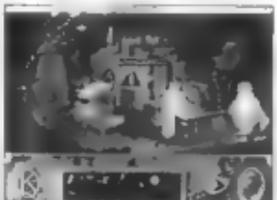
此人機械室 (mechanical room)，就看到左邊牆上有个插片，我趕緊拿出那神秘武器 (Mysterious Device) 插上，謝絕去道。

眼見國王仍然昏睡著…，都有什麼時候了，得快想想辦法？嗯，我把那芬芳香的小紅花 (fragrant flower) 放在國王的褲子前，果然有效，他漸漸地醒過來了…「啊！他醒來，我趕緊跳上那個控制火山的椅子，又敲又打的，努力要關掉火山繼續活動的開關…。人啊，眼看火山就快要衝破那層網而爆發了！還好還好，國王終於此時解救了人家的性命！」

[註]：如果這時您手上沒有這朵小紅花(從沼澤的食人植物上採到的，那麼，將神秘武器插上插片後，請趕緊跳上機械室，這樣就可以看到「朵花」在那兒生長…。此時，馬上用鑿了鑿好的石頭敲擊，然後只要等石頭掉下來，就站到石頭去填，那朵花！拿到了後，盡快再次打開人臉鐵門回到機械室裡去，讓花的香氣喚醒國王，好阻止火山的爆發…。

就在國王和我高興的時候，「門呀？哪…」「蘇賽拉！我的女兒！」，我們母女倆終於團圓了。「真是對不起，我不是故意的，我看到一座城堡，然後就

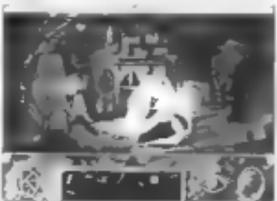
…愛德格他…」「愛德格」，母后聽到我提到愛德格的名字，就有點曖昧地將我推向門口那兒，我一眼睜見門口站立着的正是愛德格，嗯！太好了，現在人家都不安無事了…。說時遲那時快，媽媽又出現了！



●蘇賽拉與國王、愛德格見面

「離她遠點！我不會再有任何擁護了！」，愛德格正氣凌凌地譴訴著我們，毫不屈服於媽媽的，狡詐的媽媽竟聽到此話，假裝失聲地離開，「非知道她是耍耍，還好，愛德格早知道她有這招，與她展開了一場戰鬥，「勝！」，太好了，愛德格給了那能重生的藥，她重生了！什麼？！當我們都以媽媽為「已經廢灰失敗，而沒有設防的時候，她，夢下，立刻抓有機會…。」將愛德格「殺死了」。「啊！愛德格…，不…」。

傷心又氣憤的我，趕緊抽出來！那個已經充好道的神秘武器，用力往媽媽身上一丟，嗚！看你變成了嬰兒還能不能夠神氣地起來，哼！



●本人媽媽！來破壞我的神秘武器

愛德格！「我！我！我！我！我不能有絲毫的遲疑，馬上就飛去國門內人臉堡裡了，哇！，拿出那貓頭鷹！我！蘇賽拉 (extra life)！」她，終於被吞

「還好！及時喚醒了她…。這時，貝尼妮與蘇賽拉與歐比也跑了進來，與兒子團圓的團圓，但是入好了。這時愛德格也和那媽媽解釋自己的情況。不過不用他說，大家也都了解他的所作所為都是被媽媽「騙」的。媽媽竟不想去控制他的編碼，更想完全控制他的心著，甚至要他相信她是他的母親…。真是太可怕！

[註]：在這「段遊戲裡，4.4行動會快些，尤其「需要將生命趕緊給愛德格，否則，您將看到妮坦妮亞與歐比傷心地跑去見了」

最後來著「大肥，我並不想，死嗎。也就是妮坦妮亞的妹妹，悲哀的回去

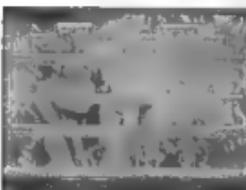
「啊，媽媽呀，我親愛的妹妹，一定有什麼可怕的事在你身上發生了，你才會如此的。不過，現在一切都可以重新來過了…。妮坦妮亞對有如「張，紙的嬰兒媽媽寫說著，

「蘇賽拉…，都是我不好，是我引你來這個世界的，還在引你企圖讓你到地獄城去，但是，相信我，那絕對不是我自願的！」，愛德格誠懇地對我說。「我知道，不過，現在可以請你帶我去看看那座城堡嗎？畢竟，那是我來這兒的目的…。我說。「當然！來…」，乘著白人馬，我們倆飛！人馬，往那座又麗的城堡去了。



●蘇賽拉……

「接下來，請繼續往下遊戲，說吧，上了與國王從此「和又快樂的結局吧！

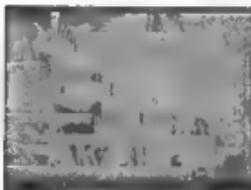


Level 56

在1處拿取炸彈，炸開右方磚塊，拿取2的漆筒，往左滾出。3、4

、5則如法炮製。往上走到6處，吃掉金塊後不要急著離開，站在這等所有敵人在左方聚集完成。

往下直走，到6-1處，向左拉著單槓一路吃到7，跳下後再往右。路吃8、9等金塊。再跑到1方把10吃掉即可過關。

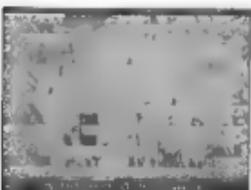


Level 57

這關很簡單，如果你剛本攻略玩的話。1處的梯是本關最重要的地方，只要你在每次危險時，輕進去在此有耐心的

等待一段時間，所有敵人便會乖乖的聚集到右方的梯了頂端。當吃入部份金塊後，該如何吃到3處的金塊呢？不要用挖洞，讓敵人冒出，再帶下3處金塊的方式。因為一來敵人分散，應付不易，另一方面若5處的金塊還沒吃，而不幸敵人從此處冒，出那就很麻煩了！

正解應是在2處放個炸彈，炸開後，往右走，使打爬上梯了吃到3。切記本關可在不挖洞的情況下完成，至少在最後爬到3後再挖，若在遊戲初期挖洞導致敵人從4或5冒出來，只好重來了！



Level 58

記得先到左方吃，以免敵人落入1處不好處理。來到1，撿起炸彈放

於2處，然後再往右吃3處的金塊了！



Level 59

這關比較棘手，大部份在左方，若敵人在1處時，跑到5處，先把4

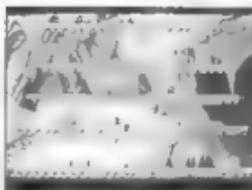
遊戲攻略

挖掉，再把炸彈放於5處，便可把敵人送！西人，吃到2和3。左方按照a→b→c→d的順序即可。



Level 60

把1處金塊吃後，到2處用油漆，再由3處的梯了。當吃到左或右任一個從下方梯了被帶上來的金塊後，便可往左猶豫的到另一個跳下去吃。因為梯了處有4或5。



Level 61

本關很有節奏感的。開始先敵人1的洞中，所有敵人會落1個最底層，而且總會聚在左方。看看情況若多時，離開洞往右直衝，到2處吃金去。拉上來到3處除飛動炸彈，放於4處，然後趕快跑到3處等炸開後，快跑去把5吃掉，然後爬10處等（註：在進行過程中，若敵人快爬到2處時，快爬到0處，敵人到2之後便會左轉往左走了！）

轉頭恢復後，把6和7吃掉，然後到最底層等敵人都下落後，到左方如法炮製即可！



Level 62

這關有點點入，要訣在於拿取油漆筒，他這筒可把大多數敵人限制住，然後，把1處金塊吃，即可過關。若敵人在2處時，先往左直衝，再往右走！



Level 63

1於等上，了右方之後再跳回左方，所以開始左方。只要吃

透視攻略

身乾淨。把 1、2 吃掉，往右跳下，再依次把 4、5 吃掉。在此時若敵人進，只能撿一個洞，不可捨太多洞讓敵人從右方衝入，否則就無法回洞了。到 6 拿取繩索，這時右方敵人也快來了，縱身從右方跳下。記得剛拿取的繩索不要在此時用掉！等兩個敵人都落入陷阱，或是你已有把握時，往右走到 4。

連續把 7、8、9 撿掉，快跑到 10 的右方，把繩索放在 10，向右跑等敵人 1 釣！接下來，應該不用再說了吧！



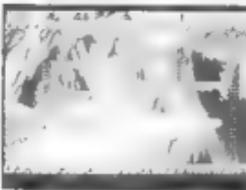
這關有點耗時間，開始要抓得住氣，先設法把一個敵人都陷住，先

不要吃金塊。把 W、X 撿開，再撿掉 Y，便可吃到 1，撿掉 Z 便可跳下脫身。（注意在中處只能撿兩洞，切莫讓敵人全部從上方衝出，否則便無法回洞！如果一開始來不及跑到中處撿洞，先到乙處等所有敵人往右移動到底後便可衝到甲處 2 個洞！）

脫身之後，同樣再跑到乙，看看若不行的話，反由甲中處佈下陷阱，當敵入中有一個中了陷阱後，便可連吃數個洞到另一個敵入。

接下來，直跑到 2 處，等所有敵人聚到右方盡頭或到左方挖去 a、b，跳下後挖 c，便可拿到 5，撿了跳下脫身。為了佈置，仍須到 2 再等敵人聚齊。亦不多時就衝到 4，佈下陷阱，站在 6 等。這時時需要抓得準。當最前方的敵人快上樓梯時，迅速撿 7，等敵人中了 4 處的圈套，立刻由 7 跳 1。同樣的方式，挖 a、b、c 可取得 3，再先到 2 停下，到 6 佈下陷阱。

到了最後只有一個敵入耶！從容的吃完所有金塊吧！



Level 65

本關是喘氣關，用兩個陷阱把敵人連住吧！



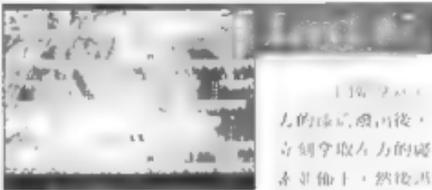
Level 66

拿取 1 處的繩索，到 2 處撿陷阱，等敵人落 1 後，在牠正上方下陷阱，然後迅速往左跳下，敵人便會被逮著了。偷取了 3 處的繩索，於 4 處撿陷阱把陷阱佈於其上。接下來，上去拿取 5 處的繩索，於 6 處內豎自最後一個敵人。

到 7 處拿取炸彈，放上點點後立刻爬到 8（注意不要到右方，不然就要重來了！）前進後迅速進入搜括其中的金塊。

到甲處拿取繩索及右上方其兩顆炸彈，於甲處佈好圈後，迅速於乙再點燃另一顆，然後迅速跑去吃金塊。

方解決後，接下來是右方呢！要注意的，4 個標有 @ 符號的地方都是空心洞，所以要吃到回洞企去的方法，是只挖 a、b 跳下後，從 S 處降下去。



1 個炸彈，去的後就順而下，立刻拿取左方的繩索並佈下，然後迅速向左（當然是在左方敵被吊住後）跳。本關的要素，就是不要撿任何洞，因為敵人冒出絕招是要翻洞的。吃完所有金塊後（過程中若善用 1、2 處來牽制敵人，和他們玩打迷藏），往洞關之前，很容易會被敵人翻洞，中一當然又冒出了許多補丁。

2、3、4、5、6、7、8、9、10，可以吧敵人全部弄到 a、b、c、d、e、f、g、h、i、j、k、l、m、n、o、p、q、r、s、t、u、v、w、x、y、z、aa、ab、ac、ad、ae、af、ag、ah、ai、aj、ak、al、am、an、ao、ap、aq、ar、as、at、au、av、aw、ax、ay、az、ba、bb、bc、bd、be、bf、bg、bh、bi、bj、bk、bl、bm、bn、bo、bp、bq、br、bs、bt、bu、bv、bw、bx、by、bz、ca、cb、cc、cd、ce、cf、cg、ch、ci、cj、ck、cl、cm、cn、co、cp、cq、cr、cs、ct、cu、cv、cw、cx、cy、cz、da、db、dc、dd、de、df、dg、dh、di、dj、dk、dl、dm、dn、do、dp、dq、dr、ds、dt、du、dv、dw、dx、dy、dz、ea、eb、ec、ed、ee、ef、eg、eh、ei、ej、ek、el、em、en、eo、ep、eq、er、es、et、eu、ev、ew、ex、ey、ez、fa、fb、fc、fd、fe、ff、fg、fh、fi、fj、fk、fl、fm、fn、fo、fp、fq、fr、fs、ft、fu、fv、fw、fx、fy、fz、ga、gb、gc、gd、ge、gf、gg、gh、gi、gj、gk、gl、gm、gn、go、gp、gq、gr、gs、gt、gu、gv、gw、gx、gy、gz、ha、hb、hc、hd、he、hf、hg、hh、hi、hj、hk、hl、hm、hn、ho、hp、hq、hr、hs、ht、hu、hv、hw、hx、hy、hz、ia、ib、ic、id、ie、if、ig、ih、ii、ij、ik、il、im、in、io、ip、iq、ir、is、it、iu、iv、iw、ix、iy、iz、ja、jb、jc、jd、je、jf、jg、jh、ji、jj、jk、jl、jm、jn、jo、jp、jq、jr、js、jt、ju、jv、jw、jx、jy、jz、ka、kb、kc、kd、ke、kf、kg、kh、ki、kj、kk、kl、km、kn、ko、kp、kq、kr、ks、kt、ku、kv、kw、kx、ky、kz、la、lb、lc、ld、le、lf、lg、lh、li、lj、lk、ll、lm、ln、lo、lp、lq、lr、ls、lt、lu、lv、lw、lx、ly、lz、ma、mb、mc、md、me、mf、mg、mh、mi、mj、mk、ml、mm、mn、mo、mp、mq、mr、ms、mt、mu、mv、mw、mx、my、mz、na、nb、nc、nd、ne、nf、ng、nh、ni、nj、nk、nl、nm、nn、no、np、nq、nr、ns、nt、nu、nv、nw、nx、ny、nz、oa、ob、oc、od、oe、of、og、oh、oi、oj、ok、ol、om、on、oo、op、oq、or、os、ot、ou、ov、ow、ox、oy、oz、pa、pb、pc、pd、pe、pf、pg、ph、pi、pj、pk、pl、pm、pn、po、pp、pq、pr、ps、pt、pu、pv、pw、px、py、pz、qa、qb、qc、qd、qe、qf、qg、qh、qi、qj、qk、ql、qm、qn、qo、qp、qq、qr、qs、qt、qu、qv、qw、qx、qy、qz、ra、rb、rc、rd、re、rf、rg、rh、ri、rj、rk、rl、rm、rn、ro、rp、rq、rr、rs、rt、ru、rv、rw、rx、ry、rz、sa、sb、sc、sd、se、sf、sg、sh、si、sj、sk、sl、sm、sn、so、sp、sq、sr、ss、st、su、sv、sw、sx、sy、sz、ta、tb、tc、td、te、tf、tg、th、ti、tj、tk、tl、tm、tn、to、tp、tq、tr、ts、tt、tu、tv、tw、tx、ty、tz、ua、ub、uc、ud、ue、uf、ug、uh、ui、uj、uk、ul、um、un、uo、up、uq、ur、us、ut、uu、uv、uw、ux、uy、uz、va、vb、vc、vd、ve、vf、vg、vh、vi、vj、vk、vl、vm、vn、vo、vp、vq、vr、vs、vt、vu、vv、vw、vx、vy、vz、wa、wb、wc、wd、we、wf、wg、wh、wi、wj、wk、wl、wm、wn、wo、wp、wq、wr、ws、wt、wu、wv、ww、wx、wy、wz、xa、xb、xc、xd、xe、xf、xg、xh、xi、xj、xk、xl、xm、xn、xo、xp、xq、xr、xs、xt、xu、xv、xw、xx、xy、xz、ya、yb、yc、yd、ye、yf、yg、yh、yi、yj、yk、yl、ym、yn、yo、yp、yq、yr、ys、yt、yu、yv、yw、yx、yy、yz、za、zb、zc、zd、ze、zf、zg、zh、zi、zj、zk、zl、zm、zn、zo、zp、zq、zr、zs、zt、zu、zv、zw、zx、zy、zz、aa、ab、ac、ad、ae、af、ag、ah、ai、aj、ak、al、am、an、ao、ap、aq、ar、as、at、au、av、aw、ax、ay、az、ba、bb、bc、bd、be、bf、bg、bh、bi、bj、bk、bl、bm、bn、bo、bp、bq、br、bs、bt、bu、bv、bw、bx、by、bz、ca、cb、cc、cd、ce、cf、cg、ch、ci、cj、ck、cl、cm、cn、co、cp、cq、cr、cs、ct、cu、cv、cw、cx、cy、cz、da、db、dc、dd、de、df、dg、dh、di、dj、dk、dl、dm、dn、do、dp、dq、dr、ds、dt、du、dv、dw、dx、dy、dz、ea、eb、ec、ed、ee、ef、eg、eh、ei、ej、ek、el、em、en、eo、ep、eq、er、es、et、eu、ev、ew、ex、ey、ez、fa、fb、fc、fd、fe、ff、fg、fh、fi、fj、fk、fl、fm、fn、fo、fp、fq、fr、fs、ft、fu、fv、fw、fx、fy、fz、ga、gb、gc、gd、ge、gf、gg、gh、gi、gj、gk、gl、gm、gn、go、gp、gq、gr、gs、gt、gu、gv、gw、gx、gy、gz、ha、hb、hc、hd、he、hf、hg、hh、hi、hj、hk、hl、hm、hn、ho、hp、hq、hr、hs、ht、hu、hv、hw、hx、hy、hz、ia、ib、ic、id、ie、if、ig、ih、ii、ij、ik、il、im、in、io、ip、iq、ir、is、it、iu、iv、iw、ix、iy、iz、ja、jb、jc、jd、je、jf、jg、jh、ji、jj、jk、jl、jm、jn、jo、jp、jq、jr、js、jt、ju、jv、jw、jx、jy、jz、ka、kb、kc、kd、ke、kf、kg、kh、ki、kj、kk、kl、km、kn、ko、kp、kq、kr、ks、kt、ku、kv、kw、kx、ky、kz、la、lb、lc、ld、le、lf、lg、lh、li、lj、lk、ll、lm、ln、lo、lp、lq、lr、ls、lt、lu、lv、lw、lx、ly、lz、ma、mb、mc、md、me、mf、mg、mh、mi、mj、mk、ml、mm、mn、mo、mp、mq、mr、ms、mt、mu、mv、mw、mx、my、mz、na、nb、nc、nd、ne、nf、ng、nh、ni、nj、nk、nl、nm、nn、no、np、nq、nr、ns、nt、nu、nv、nw、nx、ny、nz、oa、ob、oc、od、oe、of、og、oh、oi、oj、ok、ol、om、on、oo、op、oq、or、os、ot、ou、ov、ow、ox、oy、oz、pa、pb、pc、pd、pe、pf、pg、ph、pi、pj、pk、pl、pm、pn、po、pp、pq、pr、ps、pt、pu、pv、pw、px、py、pz、qa、qb、qc、qd、qe、qf、qg、qh、qi、qj、qk、ql、qm、qn、qo、qp、qq、qr、qs、qt、qu、qv、qw、qx、qy、qz、ra、rb、rc、rd、re、rf、rg、rh、ri、rj、rk、rl、rm、rn、ro、rp、rq、rr、rs、rt、ru、rv、rw、rx、ry、rz、sa、sb、sc、sd、se、sf、sg、sh、si、sj、sk、sl、sm、sn、so、sp、sq、sr、ss、st、su、sv、sw、sx、sy、sz、ta、tb、tc、td、te、tf、tg、th、ti、tj、tk、tl、tm、tn、to、tp、tq、tr、ts、tt、tu、tv、tw、tx、ty、tz、ua、ub、uc、ud、ue、uf、ug、uh、ui、uj、uk、ul、um、un、uo、up、uq、ur、us、ut、uu、uv、uw、ux、uy、uz、va、vb、vc、vd、ve、vf、vg、vh、vi、vj、vk、vl、vm、vn、vo、vp、vq、vr、vs、vt、vu、vv、vw、vx、vy、vz、wa、wb、wc、wd、we、wf、wg、wh、wi、wj、wk、wl、wm、wn、wo、wp、wq、wr、ws、wt、wu、wv、ww、wx、wy、wz、xa、xb、xc、xd、xe、xf、xg、xh、xi、xj、xk、xl、xm、xn、xo、xp、xq、xr、xs、xt、xu、xv、xw、xx、xy、xz、ya、yb、yc、yd、ye、yf、yg、yh、yi、yj、yk、yl、ym、yn、yo、yp、yq、yr、ys、yt、yu、yv、yw、yx、yy、yz、za、zb、zc、zd、ze、zf、zg、zh、zi、zj、zk、zl、zm、zn、zo、zp、zq、zr、zs、zt、zu、zv、zw、zx、zy、zz



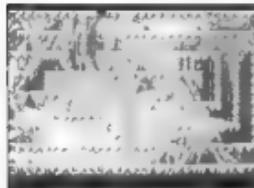
Level 68

本關是難關，一份在右下方，在 5 處點燃炸彈（點燃之前，先把下方敵人引到左角），跳下後，到 4 處內點一，由於 1、2 都是炸彈，所以等所有敵人聚於 1 的上方時，於 3 點點便可脫困了。



Level 69

本關在 1、2、3、4 處都有炸彈。開始不要合 3-1 的炸彈，這是黏貼用的。拿取 2 處的鑰匙，吃完所有金塊後，用炸彈炸開 3-1，打開綠門即可過關。



Level 70

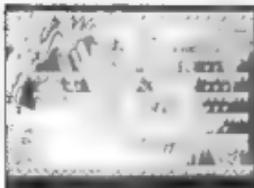
3 處必須在 1 處點燃炸彈才能吃。在點燃 2 的炸彈前，記得吃光所有金塊了。



Level 71

本關在 5 處開始下落動感後，直向拿取 1 號吊索，在 2 的稍右方佈下，拿取 2... 依次把 7 個吊索都佈好並連到敵人。8 減 7 等於 1，還有個敵人。利用機會炸轟他逃到左方，拿取 8 處的吊索，並且佈下。當八個敵人都被連住後，就可以從容的活動了。（把其他吊索先佈好！）

到 9 處拿取並點燃炸彈，注意標有 "b" 處全關有炸彈。炸開後，到上方吃掉金塊，而在同時，下方的敵人從上方冒出。這時步驟要快，利用 @ 處的愛心把所有敵人引到底層（注意自己不要掉入，掉下就要重來了）。要訣在於到頂端時若一高敵人接近到 8 處時迅速向下移動即可。注意若所有金塊被敵人帶在身上時，不要把敵人引上去，不然人機又要重來了！



Level 72

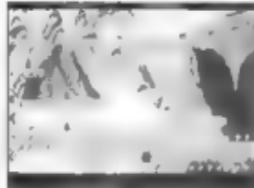
本關在什麼時間，先拿取吊索把 5 個敵人都吊住，即可從容的吃完所有金塊過關。注意佈置吊索要花 1.2-3 秒的時間，不要在敵人快接近時才做。也不要想一次就解決所

有敵人，時間上根本來不及。善用右方的單槓遊戲及誘敵。另一個注意之處，右方完全沒有可找之磚。所以避敵之法為吊住某個單槓，等所有敵人快接近你時迅速下落到下一根單槓，再快速向左右跳即可。



Level 73

本關考驗你手指的反應，完全沒有可找之磚，算剛好有一個敵人和一個吊索。運用你的機智，拿取一個吊索把一個敵人吊住，便可從容的吃完所有金塊過關了。



Level 74

先用兩個吊索吊住兩個敵人，拿取 1 處的炸彈，放於 2 點燃炸開，3、右方吃金塊，拿取 3 處的淨筒，必要時用 1 用。敵人離你有段距離時，不要猶豫，立刻衝到底層拿取 4 的鑰匙。5 處會出現梯了，把門打開便可以順利的過關了。

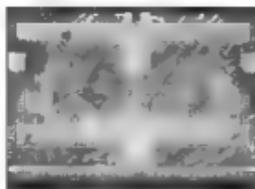


Level 75

本關共有四個敵人，也有四個吊索。若能用四個吊索將所有敵人捉住，是最好的解法，但由於只有個金塊及把鑰匙要拿，步驟快一點則也不必如此費。

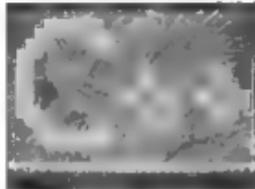
- 以 1 為各物品的標法。
- 1 a 處吊索 1 → 2 → 3 → 4 → 拿取 a → 5 → 6 → 脫困。
 - 2 b 處鑰匙 1 → 2 → 3 → 7 → 8 → 9 → 10 → 拿取 b → 6 → 脫困。
 - 3 g 處吊索 1 → 2 → 3 → 7 → c → d → e → f → 拿取 g → h → i → 脫困。
 - 4 i 處在 4 j → k → 1 → 脫困。

遊戲攻略



Level 76

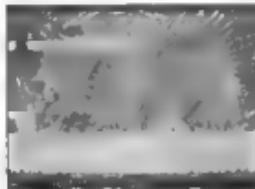
開始先取錯了，向下鑽到1為止。向左吃兩個金塊，然後沿2→3→4→5下挖，吃6處的金塊。當敵人從左方接近時，向下鑽到6處梯子的底部，敵人就會跟著蒼狗跳下了。這是個非常好用的戰略，幾乎很多關都會用到。右方依樣葫蘆，從7→8→9→10下去即可。



Level 77

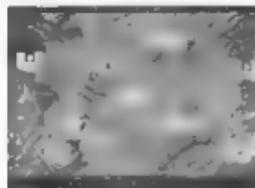
本關的關名，應該是“C++”吧！先拿取錯了。如何吃到1處及附近的金塊呢？先鑽掉3，再鑽掉4及5，然後挖掉6即可，再依7→8→9挖地脫困。

至於2處的金塊，鑽a→吃→鑽b脫困，其他依樣即可！



Level 78

氣氛關，再買1款更有厚度的苦力甲！



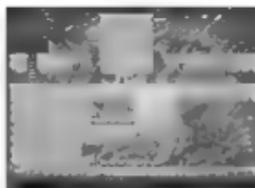
Level 79

沒有敵人，沒有謎題，沒有陷阱，用點耐心把所有金塊吃光吧，記得



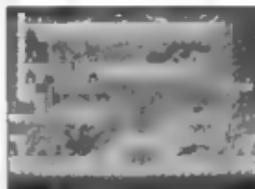
Level 80

氣氛關，也談筆者喘下氣去喝杯水，請垂下手指頭！



Level 81

先設法先拿到左方的鑽了。然後回到左方，鑽1→挖2→鑽3→鑽4



Level 82

休息夠了吧！本關又是高難度的關。連續挖1→2→3阻住左方敵人。立刻利用4處的吊索再連住右方敵人，從容拿取5的炸彈和6的金塊。標有@處是空心磚，所以從1挖跳下。打卜，再往右吃金塊和拿取7的鑽了。接下來，到8處梯了卜引誘敵人聚集，然後迅速往右挖9、10下去吃金塊。

再挖到8，這次是引誘所有敵人接近你，然後從7的吊梯鑽到左方，從容吃完左方所有金塊，爬到了1爬到頂，向左到a處。炸開，然後依b→c→d→e→f→g。路往卜鑽，便可吃到金塊。

這時敵人若聚到S的右方，就到g處把S炸成，然後向左向下一格，敵人便會掉到S那格樓梯的被埋掉。當敵人遠離你時，迅速往卜鑽h、i，吃掉最後一個金塊便可過關！



Level 83

本關果稱是關中最難的關，說穿了其實也沒什麼，就是要點頭腦，加些勇氣，和這女孩子的原切一樣（插生動式）！

筆者當時就試了人“偷看”本攻略試試看，沒有辦法自行破解本關，或許也能另辟蹊徑吧！

開始先取右方鑽了，然後依1→2→3一路向上鑽，在4等著。當敵人落到3的1格時，在此點燃兩炸彈“歡迎”他，迅速跑到5，當4炸開時，立刻在5內埋點燃炸彈，迅速爬到4的左方吃金塊。吃完後，快跑到右方8處吧！

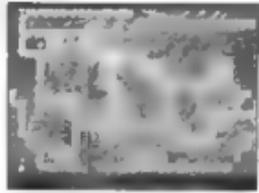
爬到頂，把6個鑽鑽掉，吃去金塊。再沿is爬到頂，一路上挖把標有7的磚塊全個挖掉（看清楚，沒有標的不要亂挖。9的左方那顆不要挖掉）

接下來，該如何除去9的右方那個敵人呢？ad是本關最好打之處。如果你和筆者一樣，暴戾成性加上了手，在9的上方放一顆炸彈把敵人轟上西天的話，在最後將無法過關。沒錯，你可以吃光所有金塊，也可以看到過關的綠色傳送門出現，但就只能“望門興嘆”，因為少了一颗炸彈。

正解（至少目前筆者只研究出這種解法）應是在7全部鑽掉後，從8上爬至頂，向下走到9上方，向下把9挖掉後迅速向左逃（動作一定要快），跑給他追，跳到10的上方（記得吃金塊），往右一格，把10挖掉，向下把11鑽掉，向右走，於12點燃炸彈，炸開後往右直衝。

接下來，把d鑽掉，再把e全部鑽掉，進去搜括一番。f走到了，在此炸開，到f方吃掉，剩金塊。往左走，鑽掉f，向右走再鑽掉g即可看到過關小綠門。這時來到了，用你剛剛“省”下來的那顆炸彈，炸出過關之路吧！

③若在底層快被敵人從1逼到，爬15的4處，敵人便會保保的回頭往左方跑！



Level 87

往右走，吃掉2顆炸彈，拿取1處的鑽了。到2處，挖掉後進去吃金塊，順道把左方吃一吃。到3處拿取一顆炸彈，於3處點燃一顆便可進去吃8的金塊。

到4上方，把4鑽掉，5挖掉，吃掉6。於6炸開，吃掉8後，挖9，吃，再挖10脫困。把a處吃掉，於b處炸開，直往右衝，即可到達是所在處了。



Level 84

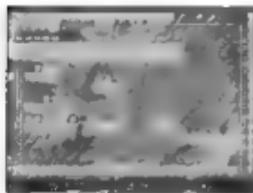
本關没啥特別。只要知道B處全是炸彈，並且不要忘了帶鑽了到D處

約尼 (0, 0, 0, 0, 0, 0)



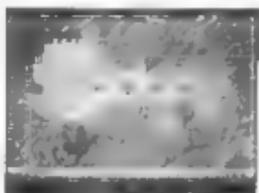
Level 88

右看，左兩方標有命的地方都是空心磚，人腳跳上去，在a處不要隨便的用炸彈炸開。把b處炸開，直往右衝，可以通到右方。



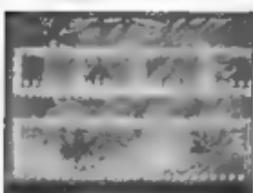
Level 85

氣關又出現了！輕鬆過關吧！



Level 89

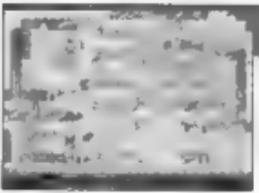
1, 2, 3, 4引到每式時正炸彈，1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000



Level 86

這關如果不注意，可能要重玩好幾次。本關儘量不要把敵人打死，因為若從1、2、3、4的圖路走，將會比圖路1先取得右方的鑽了。本關各主要部份解法如下

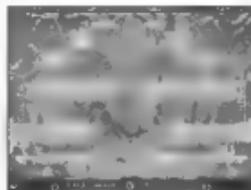
- 1 S處金塊：吃完後，依 a → b → c → d → e 順序挖掉可脫困。
- 2 上方務必依 1 → 2 → 3 → 4 的順序吃。原因自己想。



Level 90

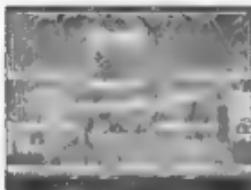
右方標有命的神塊全部是空心磚，勇敢的往上跳吧！要取得2處的鑰匙，先跳下用1鑽個出路，再來一次即可取得鑰匙離開。下方的b處全部埋有炸彈。

遊戲攻略



Level 91

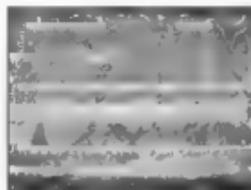
在本關練習使用槓桿吧！



Level 92

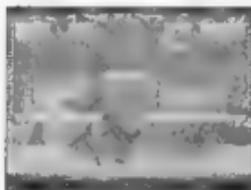
開始迅速拿取右方槓桿，達到左右的敵人。若敵人從上夾攻，先解

去如：1 錯1 > 錯2 > 錯3 > 錯4 > 按5 > 1.S處過關。



Level 93

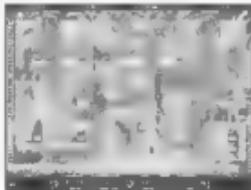
本關不可有任何向，因為如果敵人從1處冒出就揭開了！若用槓桿吧



Level 94

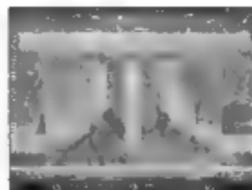
本關也是好容易，1處的全塊必須用槓桿1 > 2 > 3 按按的動

序吃掉，否則只有重來了。空心磚特別多，要小心應付，最後按5的開到S即可過關。



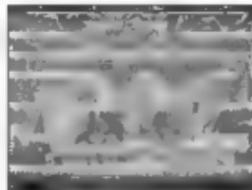
Level 95

本關比較難，即可過關，注意特別之處。



Level 96

本關考驗包括槓桿的時機。多練習便可過關。



Level 97

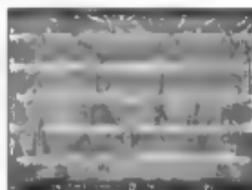
本關的保持物更多，開始可設法把所有敵人埋死，困於8上。其他解

法如下：

1 3 處的全塊 按1 > 按2 > 於1 按槓桿的開。

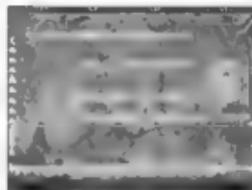
2 4 5 6 7 處贏在全地。

③最後要過關時於9處炸倒即可！



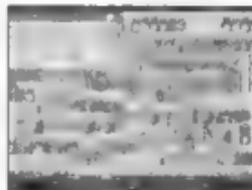
Level 98

每個全塊上方都是空心磚。小心吃空了！全塊1 過關！



Level 99

把1炸完後，快點按2拿錯了，再迅速按3上方把3 > 4 錯掉，即可



Level 100

所有持有0.1 處均是空心磚。最後拿錯了，把1 > 2 > 3 > 4 錯開後

，按5 > 按6，去拿槓桿開關，即可過關，注意基座全是炸穿。

LODE RUNNER THE LEGEND RETURNS

下期待續



WARCRAFT

遊戲攻略

魔獸爭霸

完全攻略 (上)

/ L.C.J

雖然《魔獸爭霸》(Warcraft)感覺起來並沒有像《沙丘魔堡II》那麼好,但是也可以算是一個值得一玩的遊戲。

在進入正式攻略之前,筆者先將個人的一些經驗與各位分享:

① **探索「安全區域」**: 遊戲開始的地圖完全以單色地表示, 玩家沒有探索過的地方將不會被顯示出來。在這種敵暗我明的情況下, 如果玩家不派人四處探索, 很容易遭到敵人的突襲而措手不及; 要是遇到投石車這種武器的偷襲, 那麼損失將會十分慘重。我方人員探索過的地方, 只要敵人經過就會現形 (除非採用隱身術), 玩家可以做出適當的反應, 來部署部隊及打莊的安全; 因此, 筆者稱這些探索過的地區為「安全區域」。安全區域當然是愈大愈好, 不過探索的危險性也隨之增高。

探索的過程很容易引起敵人的攻擊。如果敵人的數目少, 且我方防守的力量很強 (或者有佈置陷阱), 那麼可以將這些敵人騙來殺掉。不過如果我方的實力不強, 而引出的敵軍很多時, 千萬不可退回村莊, 否則村莊可能會遭到浩劫。

② **兵種特性**: 雖然《魔獸爭霸》中的兵種不及《沙丘魔堡II》的多, 但是每一個兵種間的差異卻是非常地大。

步兵及武士是遊戲中基本的兵種; 普通的攻擊力及防禦力, 使他們在遊戲後期幾乎沒有用處。弓箭手及矛兵的攻擊威力並不大, 但是因為他們具有長程攻擊的能力, 如果組成敵人的軍團, 並且把武器升級, 發揮的攻擊力量將會非常嚇人。

法師類的攻擊力及防禦力都非常地薄弱, 但是他們所施展的法術效果通常都很驚人; 尤其可以施展究極召喚術的妖術士及幻術師, 更是主宰戰場的關鍵。

騎士及狼騎兵是遊戲中的快速部隊, 最適合用來攻擊敵人的投石車。而且他們的攻擊與防禦力都相當不錯, 適合擺在部隊的前方, 掩護弓箭手或矛兵的推進。

用魔法召喚出來的生物中, 骷髏兵、蝎子及獅

蛛都是不堪一擊的, 大概只適合用來探索未知的領域而已。不過聖魔及水元素卻是與牠們相反地強, 如果成軍團, 可以給對方極大的壓力。

③ **利用地形**: 森林交界的地方通常會形成一些缺口, 好好利用這些地方, 可以輕易地消滅大量的敵軍。通常敵人都會組成軍團後才會向玩家進攻, 所以在通過隘口時很容易發生擁塞的情況; 如果在森林後方佈置人量的弓箭手或飛船投石車, 瞬間就可以消滅不少敵人。

接下來就讓我們進入正式的攻略吧! 不過有一點要先向各位說抱歉: 由於爭者是第一次進地圖, 所以只能粗略地表示出相關位置; 不過重要的地方還是會標示出來的。

攻略部分:

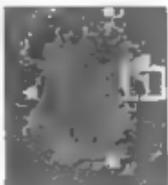
I 獸人戰役 (Orc Campaign)

第 1 關

簡報: Blackhand 派給

我們一個很簡單的任務, 就是最少要興建六座農場 (Farm)。只有笨蛋才會沒有派人看守自己的寶藏, 所以我們還需興建一座軍營 (Barrack) 來保護這些農場。

戰術: 本關開始先派遣一個工人 (PEON



我方

), 接著命令一個工人伐木, 另一個則採金礦。在採礦之前必須先行探索, 照例圖上可以發現 1 號及 2 號金礦, 1 號金礦總量為 3000 單位, 2 號金礦為 7600 單位, 應該夠玩家使用了。

為了有足夠的時間緩衝, 最好要探索出 一塊安

遊戲攻略

全區域；要是敵人入擊以來，才有足夠的時間反應。只要探索的範圍不要太大，應該不會遇到太多敵人（大概只有兩隻），不過在探索2號金礦時會遭遇一名弓箭手，剛開始解決他就好了；本關我方的實力不強，不要引出太多敵人以免措手不及。

開採2號金礦時，要派2個武士（Grunt）在礦區守衛，這樣敵人就不會來騷擾採礦的作業。為了加快進行的速度，不妨生產4、5個工人；2個派去伐木，一個去採礦即可。武士的數目最好也有四、五個，敵人的攻擊就可以輕鬆應付了。

第2關

簡報

人類該被的攻勢就像蜜蜂的刺一樣煩人。我們的任務就是要防禦側邊這地區，把這些限制敵人的入侵者斬除乾淨。

戰術

本關在打落的十五即有一富儲藏量豐富的金礦及大片森林，所以資源不會太缺乏。

一開始先生產一些工人採金礦及伐木；建造完軍營後要趕快建造鋸木廠（LUMBER MILL）來提升「矛兵」（SPEARMAN）的攻擊強度。

當玩家生產了七、八隻的士兵後，可以留下隻武士及一隻矛兵保護村落，其餘的士兵則採取武士在前、矛兵在後的方式逐漸往各地搜索。矛兵但有遠程攻擊力，而且攻擊力還可以提升，可以說是最好用的兵種之一；多生產一些，可以將敵人來個「萬箭穿心」。不過矛兵的射程似乎比敵人的弓箭手短，在戰鬥時要特別注意這一點。本關要消除所有的敵人，所以要徹底搜索每個角落。

第3關

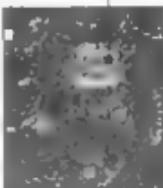
簡報

人類擴張得太快了。我們必須率軍摧毀 Grand Hamlet 及所有住在那裡的居民。Blackhand 允許你用屠殺來教人類什麼叫做「謙遜」。

戰術

本關開始有可使用法術的人出現。先建

我方



我方



敵方

造完鋸木廠及寺廟（Temple）後，就可以生產巫師（NECROLYTE）了；不過此時生產出的巫師並沒有法術，必須再花錢研究「召鬼術」（Raise the Dead）。玩家可以參照附圖3先行開採右方及下方兩座距離較近的金礦。國力較強之後，可以組軍沿著右方的橋慢慢搜索，漸漸地將敵人村落附近的守軍消滅。

在對敵人村莊發動總攻擊之前，必須留下部分人員留守，以免承死的敵人發動反撲。

第4關

簡報

你在夢中夢中被來自 Blackhand 的使者叫醒；因為他的女兒 Griselda 和 Turok's band 一齊逃跑了。我們的狼騎兵追蹤他們到了 Dead Mines 的廢墟中。你的任務就是找出這些反叛者，並且把他們全殺掉——當然也包括 Griselda 在內，因為她不應該違反她父親的命令。

戰術

本關開始，「狼騎兵（Raider）」可以使用了。本關的主要敵人——食人魔（OGRE）的攻擊力不弱，而且通常足兩隻一齊出現；所以可以先佈下陣式，接著派「狼騎兵」出去探路並將敵人引至矛兵的攻擊範圍內，很快就可以解決他們了。

要找到 Griselda，必須先向右上方搜尋，一直走到地圖的右下角再向北方走，走到右下角後再往上搜索，就可以看到廢墟了。Griselda 就躲在廢墟的上方，有一個長得很奇怪的「東西」就是她！欲先她後如果還沒有過關，代表你還有敵人沒有消滅，再找一找吧！

在向右上方搜尋的途中，會出現人形的「黏怪」（SLIME）；雖然牠們的攻擊力不強，但是數量眾多，要小心應付。

第5關

簡報

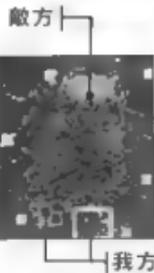
當你從廢墟返回的途中，接到一個我們最近建立在 Ridge Mountains 附近的前哨站遭到攻擊的消息。支特選擇被派遣去協助你解救這個村落並消滅攻擊的敵人。你的第一個任務就是找出並摧毀他們的村莊，給這個事件一個好的結束。

我方



戰術

本關一開始我方的村落就遭到圍攻，所以要儘快將人員調往村落救援，以免建築物被摧毀。救援完成後要儘速生產工人採金礦以壯大國力，並且提升矛兵的攻擊力；從附圖中可以找到距離最近的兩座

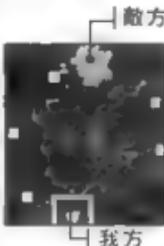


金礦，努力地挖吧！本關最大的弱點是敵人的弓箭手非常多，而且分佈在兩座橋上。我方在生產大量矛兵之後，可以採用團圍戰的方式往前推進，逐步消耗敵人的弓箭手，地面上的屍體相當的死屍之後，利用巫師的「召鬼術」將可使戰鬥更省力。

第 6 關

簡報

在 Sunnyside 的人類因為繁榮而變得驕傲而懶惰，這個城鎮就像一個成熟的果實等著我們去摘。你的任務是粉碎他們虛弱的武力；不過請記得要確保城中一座「塔」(Tower) 的完整性，因為我們得從中學習一些敵人所創造出的技術。如果你失敗了，那麼你的頭將會被砍下來掛在 Black Rock Spire 的城門上面！



戰術

本關開始敵我實力懸殊，所以應該從附圖中找出村莊左方的金礦並儘快開挖。生產三、四隻矛兵有足夠的力量保護村莊後，可以派遣「狼騎兵」探出上方橋的位置，因為敵人很喜歡聚集在那附近。在探出橋的位置後如果遭到大批敵人的弓箭手圍攻也只能往前衝；千萬不可以逃回來，因為我方的實力還不足以消滅那麼多的敵人。在軍營及鐵木場的建設完成後，接著趕快建造「打鐵舖」(Blacksmith)，如此一來我方便有對付弓箭手的最佳利器——投石車 (CATAPULT) 了。敵軍通常會在過橋後集結，有些會沿著地圖的左方殺下來，想給我方來個突襲；所以在製造出投石車之後，可以在大批的矛兵掩護推進到橋邊，阻止敵人再向我方發動攻勢。在橋的後方集結了大批敵人的弓箭手，不妨利用「狼騎兵」將他們引到投石器的射程內，一次就可以解決不少敵人了；殺死不少敵人了，找來巫師運用召鬼術，可以再把這些敵人的屍體來個「藥物利用」，這些利用技術製造

出來的骷髏兵 (SKELETON) 正好可以替我們探察前方的情況。在我方部隊推進過橋之後，正前方有一片樹林，可以在此設下「陷阱」來消耗部份的敵人。

本關最重要的任務是要保存敵人村落中的「塔」，所以千萬別殺過頭把那座塔也毀了，否則就等任務失敗了。

第 7 關

簡報

現在正是你奪取敵人族控制權的好機會。由於 Blackhand 在部署方面犯了一個愚蠢的錯誤，所以現在正是你奪取戰果的最好時機！Black Morass 以這個重要的前哨站是 Blackhand 的補給線的中心，徹底摧毀這個地方正是瓦解他的權力、確保他滅亡的最好方法。



戰術

從附圖中找出本關的金礦位置後，接著就開始努力生產。如以往，敵人依然喜歡聚集在過橋後不遠的地方，所以對好在初期就要把我方的能見範圍擴大到橋邊，以免敵人遲來抄右器進行偷襲。我方就損失慘重了。

由於本關只有一座橋樑，所以可以先派投石車及大量的矛兵阻止敵人過橋。橋的對面有兩隻敵人的「狼騎兵」在守衛，我方可以先聚集十多隻矛兵後再派一隻「狼騎兵」去引誘敵人，一下了就可以讓他們「萬事亨心」了。

當我方推進過橋後，有上方及下方兩條通道可以對敵人展開全面性攻擊。筆者建議各位不妨先將部隊直推進到地圖的最上方，接著再向下方移動給敵人致命的一擊。選擇上方通道的原因是因為那附近的地形較開闊，適合人部隊的集結，且我要調動投石車也較方便；下方沿河的道路受到森林的限制，想要快速聚集人量的部隊比較不方便，不過儘管如此，還是應該派人守住這群通道，以免敵人偷襲。

在攻入敵人村莊時，可以先派「骷髏兵」開路，儘快找出敵人的軍營並把它摧毀。在進攻的過程中如果發現敵人的投石車，要儘速派「狼騎兵」破壞它，以免造成更大的損失。

下期待續



些伙伴(以免旅程無聊?)，最後再次與人魔一決雌雄，但戰鬥畫面雖稱不上華麗卻也頗細緻，Q版的造型帶備可愛，也緩解了練功的苦悶。我個人最欣賞的是它賦予了角色生命，以往國產的遊戲似乎較不注意這一點：如主角原是魔頭，平時言行便皆含霸氣，而女主角由於是修道院的，便較向溫柔順，你可在遊戲進行時感覺得到。另外加了「伙伴對話」，小時可藉此了解遊戲劇情，以助卡住。而選單中可以用「快捷」，我們是差點夜試時萬歲，我就奇怪，憑現在在荒郊野外不能休息，難道主角們都「行千里，從一個村落到另一個村落都能臉不紅、氣不喘。萬

伙伴時沒有精神力使用法術，不氣喘呼呼的看他們找打嗎? (你連休息才合理嘛!說了這麼多優點，也該講講些缺點。第一，程式的動作實在…有點慢，原本以為主角能在屋內話跳躍跳，但只見螢幕上主角一搖一擺的動作，差點沒氣瘋：只要出到森林野外，走個一、二步就遇到敵人，練功的意味實在太濃。最後是那幾種購物籃式的道具欄，使用此功能，竟然是…項項列出來，OH! MY GOY!也許這些不算致命傷的缺點，不至掩蓋過整個光采，但絕對會影響(或說考驗)你到遊戲的耐心。我只能說，如果你能忍受以上的小缺

陷(?)，那麼，相信可愛的角色小動畫及劇情、場景能夠使你感到滿意。

● 邱繼時

軒轅劍外傳 楓之舞

自從「軟世」雜誌放出風聲，要出品「軒轅劍外傳—楓之舞」(以下簡稱軒外)後，我這個喜愛中國山水式RPG的玩家，便一天兩頭往店裡跑，終於等到了。迫不及待的開機，破入及開始遊戲。片頭之劇情動畫令我大呼過癮…(好像廢話人多，OK，直接進入主題)

「軒外」是 DEMO 小續編「軒轅劍貳」所推出的遊戲。此片在畫面處理上，還可稱為細緻。劇情動畫連貫全部遊戲，使得有如欣賞一部中國式的影片。而對話仍顯冗長，期待「軒轅劍參」時，對話方式能改為「大話迷團」的模式(即按一鍵顯示出所有內容，再按一鍵換頁)。和重要人物對話時，即會列出雙方的「大頭照」。希望作者能設計更豐富的人物表情。

而在戰鬥方面，仍和「軒轅劍貳」一樣。奇術的動畫愈來愈多，有幾個筆者更是十分欣賞(

如：鎮火念法等)，而戰鬥時的音效也很不錯。武器及防具的數目增多，並且圖案豐富。值得一提的是，「軒外」有個很人性化的設計，即有物、無、冷、毒、魔五種防禦屬性。有了這個設計，此遊戲更為真實，某些敵人更容易解決(如：遇到本局的機關人，即以火系奇術攻擊)，但某些也更加困難。

「軒外」承襲了「軒轅劍貳」，仍有「DOMO 小組」作者。除有人教我「飛虎吞狗掌」，「狂龍撲象拳」…等等，竟然有人送我「把」了「槍」?!「曾宰外」，「大毒尊者」的「胡蝶標」，加上詭異的音樂…而室內那輕快的旋律，甚至讓某個「作者還在畫「MISS 阿信」，令人無法接受這時空的交錯。

整體上來說，「軒外」是個值得玩的好 GAME，但有些奇異現象，提供出來讓人參考。第一個：北洛陽城老板談話會當機。第二個：我的「遊覽」(選防禦指令會吞食媒介)每吞兩次媒介就不見了!但這些並不影響遊戲的可看性，心動不如行動，準備好錢入步向經銷商處吧!

PS：在此教各位一個賺錢的絕招，到入架城的「特殊場所」買酒，一百五十錢，到雜貨店則可賣為一百五十錢，如此，淨賺一百錢。

▲ □ □ □ □ ● 仲 國 仁



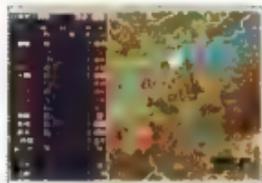
百戰天龍秘笈篇

話 說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，潮及本欄初開之時，曾有多位擅長 PCTOOLS 之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視為邪魔歪道，但也因而打過不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西聞嘗嘗與程式設計師作

對，偶過 BUG 指引而進入桃花源，遂能舒發冥想不到的奇遇，其行徑最為飄逸；至今更有人竟得奚途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然除此無量、飄逸、最高之作，廣聞遊戲之坦途，此為百戰天龍之願，亦為玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以報酬之，方法如下：

面額 3.5 元	酬費 350 元，另贈雜誌 1 期	面額 5 元	酬費 900 元，另贈雜誌 1 期
面額 9 元	酬費 900 元，另贈雜誌 1 期	面額 12 元	酬費 1200 元，另贈雜誌 1 期



／圖：大明

三國誌四之跨國君主

在 玩家結束遊戲之前，不知何時是否要將控制權交給他，若選「可」，則電腦會自動執行每個國家的進境，這時只要同時按「滑鼠的左右鍵」，便會出現一個選單，讓玩家選擇要控制的國家，如此一來不管什麼時間或是在什麼舞台中斷了！這對於想破關想玩瘋的玩家，未嘗不是一個好辦法。



／貓貓軟體 Ange Wu

非洲探險秘技大公開

1. 乘衝快速探險法 > 同時按 [E] [N] [W] 鍵
2. 增加錢法 > 同時按 [A] [M] [O] [N] 鍵
3. 裝備補滿法 > 同時按 [O] [V] [R] 鍵

沙漠出擊 (DESERT STRIKE)

無敵密技



／草葉叢生

在 進入遊戲畫面後，按下 [ESC] 鍵叫出選單畫面，再依序輸入 WATERFALL 這九個鍵，你會發現你開的是一架不死的阿帕契直昇機，不但機砲、炸彈、燃料用不完，而且還有無限的地獄火飛彈！談「巧」敵入，破關也不再是什麼難事了。

死星戰將超級秘技



／草葉農場

在執行 imuse.exe 設定音效時，如果同時按下右方一個 Shift 鍵與任一側(Ctrl)鍵不放，在依序鍵入 [W]、[O]、[R]、[E] 四個鍵，再一起放開時，奇妙的事便產生了，你會看到背景右字幕開始捲動，螢幕最上方那一行也會依次出現所有的密鍵及其用途，由於看完所有的秘鍵大約需要 20 分鐘，因此在此節錄與各位玩家一起共享：

- LAIMLAME 無敵模式，且敵人的子彈會反彈射到自己
- LAPOSTAL 補充武器、彈藥、生命、護盾及各式的耗材。
- LAREDLITE 讓敵人變成「佈景」，這時後你可以趁機打他，再按一次秘鍵之後他才會死掉。
- LACDS 改變地圖顯示的詳實度，共有一段可切開將武器快速連發功能，威力大但相當耗在彈藥
- LAPOGO 關卡有 3 的關卡檢查，可以任意直接跳上任意關卡（去過關卡）
- LABUG 使你像每一種關卡到後方的屍體。
- LADATA 顯示目前的任務地點。
- LANTFH 將你傳送回上次按下此秘鍵的地方。
- LASKIP 瞬間過關並欣賞過場動畫。

除了使用 LASKIP 過關之外，還可以使用下列的跳關秘碼來玩想玩的關卡：

- | | | |
|------------|-------|------------------|
| LASTCBASE | 第一關 | Secret Base |
| LATAAY | 第二關 | Talay : Tak Base |
| LANSWERS | 第三關 | Answer City |
| LASTHBASE | 第四關 | Reactor Base |
| LACROMAS | 第五關 | Ormas Mine |
| LADITION | 第六關 | Detention Center |
| LARAMSHED | 第七關 | James Hed |
| LAROBOTICS | 第八關 | Robotic Factory |
| LANARSHADA | 第九關 | Nar Shaddaar |
| LAJADSHIP | 第十關一 | Jabbar's Ship |
| LAIMPCITY | 第十一關一 | Imperial City |
| LAFUELSTAT | 第十二關 | Fuel Station |
| LAEXECUTOR | 第十三關 | The Executor |
| LAARC | 第十四關 | The Arc Hammer |

如果你有耐心在執行 imuse.exe 時看完所有的密鍵及說明，應該會發現還有一些超長的密鍵，有些竟然要按 46 個鍵才能完成，也許是打了人物，有了這些密鍵，也許說的話，這些超長個密鍵以上的密鍵只是 Lucas 公司在開玩笑而己，不過不管如何，還是將其列出，請各位自己 TRY 看看：

- LADIDAOOHLALAFALALALALALALALAH 會出現意外的裸體畫面。
- LAISASLADOESYOUKNOWWHATIMTALKINABOUT 限級鏡頭，十八歲以下不宜。

{ 接下頁 }

LASPAMPSPAMPSPAMPSP(接下一行)
AMSPAMPSPAMPSPAMPSPAMP 穿鑿模式!!!
LASUPERCALIFRAGILISTICEXPIALIDOCIOUS
開啓連線模式!!!

魔法大帝之超級法師



在魔法大帝中，要使你的懸懸法師成爲一個號令四方的超級法師，非得好好的經營一段時日不可，這裡介紹一個速成秘技，讓你瞬間成爲超級法師。進入遊戲，打開「MAGIC」這個選單後，按住 Alt 鍵不放，有依序輸入 P、W、R 三個鍵，你會發現金錢與 MANA 都變成 10000，MAGIC SKILL 則變成 100，而且所有的法術都有了，只要善用此法，成爲魔法大天使指日可待了！

／林進明

獅子王之不死辛巴



由狄斯耐所出品的獅子王，是一套難度極高的動作遊戲，想玩完非得靠一點毅力才行，但是只要在開頭的 MENU 畫面時，輸入 DWARF 這五個鍵，聽到「噠」聲，畫面顯示「CHEAT ENABLED」後，進入遊戲後便輕鬆多了，只要在遊戲中按下 H 鍵，辛巴的面便會縮滿，按下 L 鍵，就直接跳到下一關，有了這個秘技，相信很快的就能破關了！

／志

天翔記一本能寺之變



在信長的野望六代「天翔記」中，原本只有七世的誕生補快回戰，信長包圍戰等一個時期的戰場可供選擇，但只要在進入遊戲後，選擇新時局時選第一時期信長的誕生後再取消，這樣重複六次以後，在第七次進入選擇新時局時，便會發現多出了「本能寺之變」這個戰場，這時的信長已經占好了安土城，明智光秀的叛變令你忙上好一陣子了！

／秀吉

天翔記一姬武將傳說



在天翔記中，由於合國的武將都是男性，給人以一種陽剛之氣大不相同，現在，由於姬武將的登場，將使你的心情更爲舒暢，而這就是這樣子的，當每年春人來臨時，有時會出現女兒的頭像，或「十六夜」、「信長」名而來，這時如果你佔領的城很多，而武將很少時，爲了替你擔憂解勞，取名字了後女兒便會問你是否讓她加入武將的行列，如答應的話，一個個父親能力，不多不一的武將，例如「信長」的女兒伊姬加入武將後成爲「伊達巴」，政治、戰鬥、智力等級都是 A，真是「虎父無犬女」啊，這就是「姬武將傳說」。

值得注意的是，要製造嫁武將之馬，最好讓武將的人數維持在 3、4 個左右，而且最好在春天來臨之前存檔，如果女兒的娶結儀式沒有出現，就 LOAD 進度重來，多試幾次，你就能組成一隊強大的「娘子軍」了！

/秀吉

捍衛江山密技



/至尊無上

鍵

- Alt+B 更換建築物的種類。
- Alt+K 毀滅城堡。
- Alt+L 增加捍衛者的等級。
- Alt+Z 毀滅畫面上的敵人。
- Alt+S 更換季節。
- Alt+P 晉升階級。
- Alt+C 更換畫面上敵人的種類。

入 STRONG DEBUG 進入遊戲，然後，在遊戲中，就能使用以下密技了！

真人快打二代之作弊選單



/LIU KANG

在

進入遊戲後，首先會出現版權頁中英文畫面，這時，要儘快在版權畫面結束前輸入 AICULEDSSULL 這十個鍵，便會聽到一小段音效表示輸入成功，再按下功能鍵 [F9]，便可以進入作弊選單，按 / 右鍵可切換各項功能如下：

- CHEAT MODE 作弊模式的開啓與否，可將之設成 ON 或狀態。
- NO DAMAGE TO P2 設成 ON 以後，PLAYER TWO 早無敵狀態。
- I HIT KILLS P1 設成 ON 以後，PLAYER ONE 會被擊致命。
- I HIT KILLS P2 設成 ON 以後，PLAYER TWO 會被擊致命。
- SOAK TEST 功用不明。
- BACKGROUND 選擇關卡背景。
- BATTLE PLAN 選擇關卡進度，SHAO KAHN 為最後關。
- DRONE ENDING 設定最後一擊的方式，FATALITY: 1、2 表示按下某些組合鍵後，會出現血腥的致命一擊，BABALITY 表示在決勝回合若不使用拳面獲勝，按某些組合鍵能將對手變成嬰兒，FRIENDSHIP 與 BABALITY 相同，但能送禮物給對手交朋友。
- STOP CLOCK 時鐘停止計時。
- SET DRONES 設定最後一擊的方式後，選擇玩家要面對的角色。

另外，在按功能鍵 [F10] 進入設定鍵時，依序輸入大寫的 DIP 十個鍵，便會進入大家所熟悉的 DIP SWITCH 設定畫面。

阿曼尼斯傳說

II

墮入於黑暗的惡神・鼓動人們信託的墮落者
而來至的六神的力量・大地、火、水、知識、勇氣
阻止著惡神的再一次入侵

CD、原片、...

遊戲類型：RPG

風雅システム株式會社總代理



北橋新街 42號 909 城市廣場
L1 1111-1112 城市廣場
TAIPEI, TAIWAN
FARNS, INC.
ALL RIGHTS RESERVED



各位強壯、

深

請注意！



★ 狂熱的RPG幻想世界！



1997年 11月

這套遊戲公司已經過婚行論
國王宣佈：能成功通過「理想男
成爲高貴的公爵
能成爲人人羨慕的親戚。

Wedding Everlasting

—逆玉王—

天堂鳥資訊有限公司
HEAVEN BIRD INFORMATION CO., LTD.

電話：(02) 2652-8888
傳真：(02) 2652-8887

總代理：新加坡 天堂鳥



01 解析度畫面
及同時發售!!



3月份

麻崎晴美屋II

天堂鳥資訊有限公司

TAN TOK HEW INFORMATION CO., LTD.

香港中環皇后大道中
101號1011室
電話：(852) 2522 1111
傳真：(852) 2522 1112
網址：http://www.tan-tok-hew.com

東京日本外系列遊戲與台灣同步發行之新章

“光明聖使團”

期待您的加入!!!

「轉文」寶走，中成我，
英德之世界，格得地，
點之新，傳我，



Mission.



Pee 是一隻開朗的貓，處理事情很沈著，當他集中所有的力氣時，就變成力大無窮的機械貓。Gity 是一隻害羞的青蛙，雖常常找麻煩，但是給人一種不討厭的頑皮感覺，當他集中力氣時，會變成精力充沛的鐵青蛙。Barly 和 Sammy 叔叔是 Pee 和 Gity 的好朋友。某日，Barly 和 Sammy 叔叔被魔王 Herus 綁架了，Pee 與 Gity 為解救他們，於是就踏上和魔王打鬥的冒險之旅……

卡

通

快

打



- ★ 精緻細膩的畫面，敵人個個都成為插上蠟燭會到處走動令您垂涎三尺的小蛋糕、小餅乾……等，生動活潑的卡通人物造型，配上令人心曠神怡的音樂，使您更賞心悅目。
- ★ 遊戲的動作指令分為攻擊敵人、跳躍、及運用特殊物品三項，使用鍵盤即可容易上手，動作十分流暢。
- ★ 有數個極富卡通色彩的特殊關卡，難易度及進行速度的快慢，可由您的喜好來設定。





一番の野球 The Perfect Game 就是

燃燒の野球



CD-ROM 版
& 圖片版



除完整 12 場聯盟賽、半個球季比賽、短期季賽、明星賽、聯盟冠軍賽和世界大賽，您還可選擇最中意的打者和投手，進行全壘打比賽，並可練習各種打擊、投球的方式。



打擊策略的訓練，透過打擊練習，提高打擊率。



練習投球，掌握投球時機，提高投球準確度。

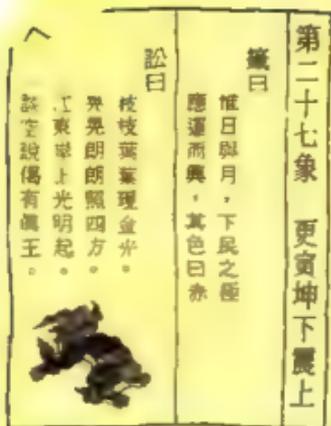


透過練習投球，提高投球準確度，提高打擊率。

HARDBALL 4



軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行



「惟尚圖」第二十七章，惟出大明朱家皇朝的誕生
而明朝開國神廟神廟的誕生一生無憾事蹟和壽與國運也將為您展開！

中國的百俠傳
中國的偉大科學
中國的秀麗山水

透過大師

劉伯溫

這個角色傳達給您

傳



• 宋景公時，八萬字對號的書，
• 約唐末化密子加入，便任萬里集書。



• 明代編纂及多層次多色式書畫，
• 唐與明兩門眼式和柱目志集書畫。



• 人性化操作介面，
• 華麗中的豪華。

奇

軟體世界
智冠科技有限公司



瑪琍賽車

WACKY WHOOLES



風靡全球的瑪琍賽車來囉！
主角造型風趣可愛，動作流暢！
真3D環繞視窗！
可單人玩，也可兩人同時玩。

適用：BASIC 386/486/586
記憶體：2MB
顯示卡：支援/瑪琍/滑鼠
光碟：瑪琍/MT-32/GUS/GM



13420111-133020

人類因爲一時迷戀戰爭，放任聰明的機
械兵團大肆作亂，
猛然覺醒的人們如
何在洪水不測的防
禦下做最後反擊？

EARTHSIEGE

人類需要思考戰機 學習於
是，行動迅速而目的鮮明作
戰的機器兵，他們可以執行任
務，以成功和將無數生命以
及敵人財物的戰利品換回來。

- ▶ 武器，清單中有雷射 電磁
磁子彈等重量武器 自動
機器兵等及對付空襲及各式
飛機。
- ▶ 任務仍舊每一任務及完整的
戰場地圖，包括將機
械兵，各種地形，空襲，擊落
飛機，偵察，炸彈等，不同
地圖的 各空間動盪，不同
地形及障礙物等和地形設計，
戰術的編排等使機器人地
圖的編排及大進步的圖天
戰場。

軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行

機甲神兵系列

爲了金錢和名譽，不惜賭命，駕駛著如
鐵金蟲般的機器人，投
入早已下注的戰場戰役
中，在機器人的競技場
裡，只有贏才能立足。

BATTLEZONE

可預先設在場地大小，下注
金額，機器人種類及武器等
各種選項，再於此環境中和
其他參與的對手對戰。

- ▶ 可以網路連線或以Modem
和遠方的朋友對抗，各屬一
套機器人互相開打。
- ▶ 你在機器人重新自編程序時
過渡版，學會特殊的戰鬥策
略。

軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行



新型態SRPG 戰略角色扮演遊戲



他-----被奸臣所害流落異島，不知祖國的安危，
 不知道自己身處何地，也無人知道他王子的身份，
 更甚焉~他的國家已被奸臣篡奪！

桑迪王子要如何面對未來漫長的復國之路呢？



高雄分公司 TEL: (07) 335-6465 FAX: (07) 335-4053
 台北分公司 TEL: (02) 503-9252 FAX: (02) 503-6991

1102



五國騎士龍



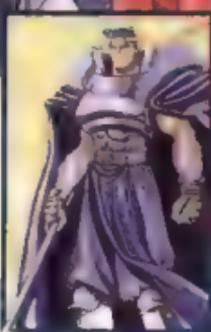
Miyasdorol



Yurney



Artemus



Artemus

整軍待發 熾力逼近

在羅特蘭的另外
個已塵埃落定
然而，在未知的國度裡
仍有著等待解開的謎團，
未知的邪惡仍在
天際美處蠢動，
而炎聖國繼承者，
也將展開新的旅程。

槍神

TRINEL GUNNER

文字冒險遊戲 AVG



離奇的遭遇將正在旅行的你
捲入一場刺激、懸疑、驚天
動地的闖關攻守戰中，在黑
道、毒品、間諜、女色混雜
的強大漩渦裡，你如何使自
己免於沉淪呢？——
拿起武器勇敢地面對敵人吧！



TRINEL
GUNNER

魔法公主



一位美麗、調皮、又對甜食瘋狂著迷的小公主，一段為了成為最強的魔法師而展開的冒險之旅、一個充滿無限爆笑的RPG正要展開...

- 全新設計的「歌劇式」劇情表現手法，幕幕台上，娃娃們賣力的演出，再配上各種有趣的旁白，彷彿正置身 那精彩的舞台重創。
- 遊戲中將不見血肉橫飛的魔殺畫面與這些猙獰的魔王與怪物，取而代之的是外表笨拙表情無辜的敵人。
- 設定精采的魔法戰鬥系統，風、土、水、火、光、闇等眾多魔法系統，與非常精的厚實使用，且不同屬性之對象會有不同的效果，甚至還會替敵人補血呢！更增加遊戲的趣味性。
- flying 進入 華麗且充滿機關的迷宮中，收藏著各式各樣的道具、財寶與魔法書，等著您運用智慧將之——發掘！



永遠探索不完的祕秘
永遠發掘不完的寶貴
永遠解不完的謎題
與永遠笑不完的劇情
今年暑假，
等您來引爆！！



鷹揚資訊
YING YANG INFORMATION

台北市昆明街222號 1樓 電話 (02)3890620 傳真 (02)3890664
郵政劃撥18411576 戶名 鷹揚資訊有限公司 (請註明遊戲名稱、姓名、住址、電話)



楚留香傳奇

血海飄香

〈黃金檔劇情·即將搬上電腦〉

新華聯合

第三波文化事業股份有限公司

總發行所：台北市南京東路二段100號
電話：(02) 2511-1111
傳真：(02) 2511-1112

◎本廣告所提及之產品及商標均為註冊商標公司所有



- ◆故事明亮輕快充滿智慧，值得一再品味。
- ◆全程中文語言（光碟版）中文顯示。
- ◆採取多線式架構並提供即時提示系統。
- ◆簡便的操作界面，一筆滑鼠走遍天下。
- ◆劇中人物行動自然而優雅，為同類型遊戲所僅見。
- ◆由大師級編曲家製作，劇中音樂極具震撼力。

重現江湖

楚定 劍田香

千山俠影
唯我獨行

雙重回饋
抽獎活動
正籌中

HP 彩色噴墨印表機
Vivid 3D 音場效果器
MPEG 影視卡
第三波精選遊戲軟體
專業級飛行搖桿
楚留香傳奇原版精緻小說

5/31 與 8/31 共抽獎兩次，請早把握機會
詳細辦法請參考產品內包裝。

邁向大亨

MICRO PROSE STRATEGY

具備多作業系統等級功力的策略 / 模擬遊戲

- ◆ SVGA 解析度顯示，螢幕上可同時顯示各處運作的許多視窗以從事各種海陸空運輸事業
- ◆ 利用財務報表與分析器追蹤管理績效
- ◆ 一覽無遺走過天下的簡易操作介面
- ◆ 自行設定對手的數目與智商，極具挑戰性
- ◆ 可透過數據機與對手進行一對一單挑



代理發行 生達利

第三波文化事業股份有限公司

台北市復興南路2段9號 TEL: (02) 3070-744 FAX: (02) 3070-745
臺中市公明街100號 TEL: (04) 240-744 FAX: (04) 240-745
高雄分公司 高雄市中區 77號 TEL: (07) 307-744 FAX: (07) 307-745

◎本廣告所提及之產品及商標名稱皆屬各該公司所商

▲圖利用圖說圖說，可享九九折優待 帳號 0706767-7 戶名 第三波文化事業(股)公司

全世界第一支採用
“遊戲劇本語言”
可供您自由創造的原理
所設計的麻將遊戲

十六張 姬麻將

現在登場了！

無限延伸 您的創意
專為收藏家製作的經典



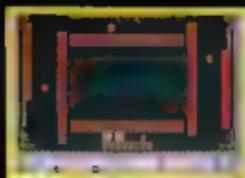
姬麻將 是創作者以公司研發群，
“姬麻將”遊戲為基礎而創作的。其遊戲原理與
“實戰版”遊戲相同。一年一度由玩家製作的
“實戰版”遊戲。

“姬麻將”中我們增加了新的遊戲
設計原理，並由創作者創作的遊戲原理有
許多。您可以創作的遊戲原理，由創作者
創作的遊戲原理。一年一度由玩家製作的
“實戰版”遊戲。



姬麻將 是創作者以公司研發群，
“姬麻將”遊戲為基礎而創作的。其遊戲原理與
“實戰版”遊戲相同。一年一度由玩家製作的
“實戰版”遊戲。

“姬麻將”中我們增加了新的遊戲
設計原理，並由創作者創作的遊戲原理有
許多。您可以創作的遊戲原理，由創作者
創作的遊戲原理。一年一度由玩家製作的
“實戰版”遊戲。



各位玩家注意：本公司所舉辦的“D. I. Y. 創意大賞”活動正式確定於84年七
月底舉行初選、複選；並於八月中旬決選並頒獎。請各玩家踴躍參與；發揮您的創意！

1995年4月11日，炎熱
港台陸大沙漠
遠處兩匹馬飛馳著





沙漠的夜... 那裏的事...

遠處傳來
一陣摩多車聲....

POOPPOOOP

我是一匹來自北方的馬
走向漫漫的荒野中
人稱沙漠之徒
騎哥康比

哥羅科技黃牛先生
那隻拉的還真快。
這只比台灣第一本
用電腦

問題來了，
我該怎麼送到高雄呢？
不對呀

哈哈！
上天厚愛
完全不費工夫...

魔影3
漫畫書

這些檔案聽說
花了十幾二十萬呢...
天知道究竟是真還是假。
唉

中國人的驕傲!!
來自智冠科技
全國第一部全程電腦繪製

ALONE IN THE DARK

鬼屋魔影3



全彩第八精采

只送不賣

限量印製五千本

還可享受預購遊戲七五折大特價

詳情請洽

智冠科技全省經銷商



軟體世界
代理發行

智冠科技有限公司 ● 4995 Integrafina



兒童自然科學百科圖文

亞洲國際軟體系列

動物科學城

- ◆認識地球與宇宙
- ◆認識植物
- ◆動物拼圖遊戲
- ◆認識理化科學
- ◆認識動物
- ◆隨機問題測驗

有一座奇妙的探險島，島上擁有千奇百種的“動物”與“奧秘的資源”
將帶您進入這富有冒險、益智、趣味的奇妙空間裡

尋找您要認識生物百態，並瞭解地球宇宙的奧秘與科學常識

- 過程中將會不斷的面臨各種“遊戲考驗”與“問題的測驗”
- 是一套能開發知識的最佳學習教材



購買方式

1. 歡迎洽詢各軟體世界各埠經銷商
2. 可至下列各店購買



總代理商：亞洲國際教育有限公司
地址：台北 羅斯福路53號
電話：(07)384-8088 轉 228、229
傳真：(07)325-3423



總代理商：新加坡私訊有限公司
地址：新加坡 禧街63號
訂貨專線：(07)384-8088 轉 250、251
傳真：(04)3-8774
電話：(02)788-9188

定價：899元

適用對象 3-20歲

亞洲軟體世界系列

資產總管

適用對象 股公司行號、政府、機關、團體、學校



- 資產明細管理
- 財產增減表
- 財產目錄
- 維修記錄
- 資產逾期表
- 資產盤點
- 移交清冊
- 異動管理
- 分類明細帳
- 各項管理報表印製

購買方法：1.請就近向軟體世界專權經銷點購買 2.可利用劃撥帳號41081300，劃撥帳戶亞資科技股份有限公司收。



製作研發 亞資科技股份有限公司
 地址 高雄市中區民生路53號
 服務諮詢專線 [07]384 8088轉228 229
 傳真 [07]385 3423



軟體世界

代理發行 新冠股份有限公司
 地址 高雄市中區民生路63號
 訂貨專線 [07]384 8088轉250 251
 [04]311 8774
 [02]88 9188

軟體世界攻略本叢書

在厚達兩百多頁、首次使用再生紙印刷的「魔法門外傳三合一攻略全集」中，究竟有那些精彩的内容呢？

1、『星雲之塵』的完全圖文攻略

可怕的席恩王假扮羅蘭王子來到星雲世界，不僅慫恿伯洛克國王找尋第六片魔鏡，還聯合野心勃勃的達松格巫師，將王國的首席法師克羅多囚禁了起來。這一切背後，究竟有什麼陰謀呢？

2、『黑暗魔王大反撲』的完全圖文攻略

在你打倒席恩王之後，發現原來真正的主使者是亞拉瑪，君臨黑暗勢力的帝王。他不僅控制了另一面的黑暗世界，還打算派遣席恩王來征服星雲世界。雖然席恩王被打倒了，但是，亞拉瑪是不會就此罷休的；在某一個地方，你將會遇到成群結隊的席恩王所組成的軍團……

3、『決戰星雲世界』的完全圖文攻略

雖然你已經打倒黑暗帝王亞拉瑪，但是你的任務仍然尚未完成。為了星雲世界及黑暗世界的將來，你必須讓這兩個世界合而為一。首先，你得救出被囚禁在某處的羅蘭王子。如果夠聰慧的話，也可以向史上最強大的生物—巨龍挑戰，以證明你的實力。

4、183種怪物的圖文資料

在此收集了星雲世界及黑暗世界的所有怪物，不僅刊登出他們的圖片，還列出完整的屬性資料，讓你在戰鬥時能夠知己知彼，百戰百勝。

5、特殊技能、物品、法術的所有完整資料

在本部份將為你介紹「魔法門外傳」中所有的人附加屬性、物品及其附加能力，以及法術的所有資料。讓你在征戰途中更能掌握所有的知識，以早日完成任務。

6、兩個世界的大張全彩地圖

隨書附贈「星雲世界」及「黑暗世界」的世界地圖，在上面標註了特殊的建築物及地點，週圍還有區域座標供你參考。

現在訂閱



正是時候……

● 零售每本僅售特價

120 元

● 每月 15 日出刊

● 請洽各地電腦資訊圖書局、書報社

● 訂戶價格（限台灣）

全年（12期）
1300 元
半年（6期）
650 元

● 對帳帳戶：謝明奇

● 對帳帳號：40423740

● 舊訂戶請註明訂戶編號，以利作業

● 請利用本刊訂閱單或郵局劃撥單，逕向各地郵局劃撥

● 若需掛號寄書，請另加新台幣 294 元（全年）之掛號費，否則一律以平信寄出

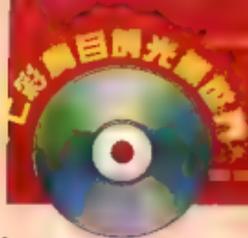
● 訂戶地址若有變動，請於出刊前一個月，來信或來電更正，電話：

07-3848088 轉 295，或

服務專線 07-3841505

地址 高雄三民路四段郵局對面軟體世界雜誌發行所

已·經·推·出



地獄 HELL



▲地獄遊戲也在往可現代化，連裝備都相當先進。

自古以來，人類面對不可知的「未來」，總是擁有十足的好奇心，想要預先得知到底會發生什麼事。不管是先知預言、科幻小說或是趨勢預估，都是基於這種心理而產生的。現在正逢世紀交替之際，相信有許多入對於公元兩千年以後的世界到底會變成怎樣，感到十分的好奇。Take2 公司在他們最近所推出的科幻冒險遊戲：「地獄」(Hell)之中，就以百年以後的美國作為故事背景，演出 一場懸疑的互動驚悚電影。



▲裝備精良的武器與道具。



▲方便的地圖系統。

／黃啓禎

話說未來的美國，由於貪渾無能的官僚政府無法執行公權力，使得治安陷入絕望的程度，毒品泛濫、幫派份子以精良的武器在街上公然火拼，使得一般市民陷入水深火熱之中，人人都希望 禍更為強硬

的政府能夠處理這些亂象。此時，一個名叫蘇勒絲 (Solux) 的野心者，以其所擁有的先進虛擬真實科技與 CIA 內部的官僚合作 (官商勾結?) 發展出一套模擬地獄景象的虛擬空間產生系統，它可以藉著神經系統與大腦連線，直接在腦中灌入訊號，使人產生身處地獄的幻覺。蘇勒絲藉著此套系統蛊惑了成千上萬的人民，很輕易地就推翻了原有的政府，建立了一個名叫「天神之手」(Hand of God) 的組織，自己更以上帝代行者之名，接掌了政



▲電子湖不單是遊戲，也是武器。



▲未來叛亂大師的辦公室。



權。在她的統治之下，美國變成了「1984」這本小說所敘述般的極權國家，所有的傳播媒體都遭受把持，人民的自由思想受到鉗制。她還特地成立一個名叫 ARC (Artificial Reality Containment 人工擬真抑制組織) 的秘密警察機構，四處搜捕非法、研究虛擬真實科技的人員。被訂罪的人只要名字列入隸屬於 ARC 的暗殺組織 (Scrub Team) 的名冊內，往北難逃死。以上扯了這麼多，只是要讓讀者們對於遊戲的背景稍微了解，以免進入正式遊戲之後玩得頭霧水。接下來就讓我們切入正題：男女主角基頓 (Gideon) 與瑞秋 (Rachel) 是隸屬於 ARC 的特勤人員，但是他們卻在一個暗殺選受自己單位暗殺小組的襲擊，這是怎麼一回事呢？玩家将要帶領這兩個滿腦問號的



▲經過改造的虛擬環境的 VR 裝置。



特動人員去找出真正的原因，但前提是：他們得要先幹過當局的全能搜捕……。

遊戲開場時，不可免俗地，先來一段3DS動作短片，在一段地入地感的夢魘之後，男女主角齊麗來，接下來暗殺者入侵。他們遂以以靈敏的身手與合作無間的默契，幹掉了來襲的暗殺者。這動畫比較有趣的一點，是裡面的人物造型都是由繪圖工作站所產生的，不論是動作與表情都有點生硬，像是木偶一般，較為年長的玩者看到，應該會想起十幾年很受歡迎的雷高神機隊吧！



企鵝的惡夢



事實上，這遊戲從頭到尾，大多數都是由這種電腦木偶所主演，只要少數是由真人影像穿插，據筆者猜想，大概是請演員工資太貴，工作人員又不上相，只好求助於繪圖工作站，既省錢，又方便。

「地獄」的操作介面，可以說是一「鼠」走遍天下的最佳寫照。當玩者移動滑鼠，游標的形狀會因而改變，平常的時候是一把惡魔用的三叉戟，按下滑鼠鍵，上角就會自動走到所指之處；當游標到了懸空的形狀（令人不得不起第七訪客），表示所指的物品可以拿取；如果指到可以交談的對象，則變成人頭狀；最方便的功能是指到主角上，一按，就可以打開物品欄，省了開選單的麻煩。相信玩家很快地就能夠上手。本遊戲另一個特色是它變換場景的方式，當玩者想要到其它場所時，只要叫出衛星掃瞄

地圖，再用游標選擇目的地既可直接到達。剛開始只有少數地點可選擇，隨著劇情進展，可以去的地點將會逐漸增加，有助於玩者理清整個情況。

本遊戲最「要」的特點就是豐富的对話，製作小組還找了釘萊姆影星來擔任配音工作，甚至還在遊戲中亂一角。所有的對話都是全繁體音，如果有聽不懂的話，還可以打開字幕。整個遊戲從頭玩到尾，能夠講話的對象，包括人與機器，對話數量就超過一百。還好遊戲有提供自動記錄對話內容的功能，還能依照地點、時間或是字碼排列順序，使玩者能夠很快地找到所要的對話內容。雖是如此，訊息內容對於英文程度中等的玩家，還是稍嫌艱澀，裡面充滿了美式口語與俚字俚典查不到的新字，想玩這遊戲得要有點心理準備。

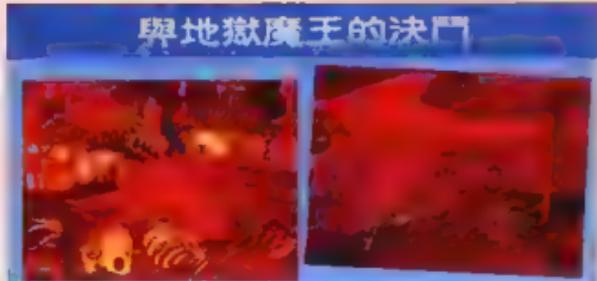


企鵝的惡夢

整體而言，Take 2小組在「地獄」這遊戲中，不但下了許多工夫在劇情鋪陳與環境營造上，還加入了虛擬真實、魔幻空間（Cyber space）等新題材，使得整個遊戲帶著濃濃的科幻味。具有相當英文程度的玩家，不妨來試試這個具有新觀念的前衛科幻冒險遊戲。



企鵝的惡夢





異·星·特·警

· CREATURE SHOCK ·

■ 劉稼禹

2123年，一艘科學探測船亞瑪遜號正飛越土星的附近。一切看似正常，而太空也寂靜如昔。突然，一顆小隕石正快速的接近亞瑪遜號。由於沒有測得任何的生命跡象，故艦長乃依一般的標準程序來處理。誰料當小隕石時正要與亞瑪遜號擦身而過之際，從其上卻猛然伸出了許多觸腳緊緊地纏住了亞瑪遜號，女艦長那成功地發射了一枚記錄器，但自己卻來不及於大爆炸之前逃回逃離。在經過了許久之後，亞瑪遜號的記錄器終於被相關單位發現。於是，他們便派你（玩者），前往土星一探究竟並尋



找女艦長的下落……接下來，本遊戲（以下簡稱CS）便由此開始。

這個遊戲的故事流程總共分

五大部分，分別是 MISSION TO SATURN、ABOARD THE ALIEN SHIP、MISSION TO TETHYS、INSIDE THE DOME、和 ABOARD THE ALIEN MOTHERSHIP。

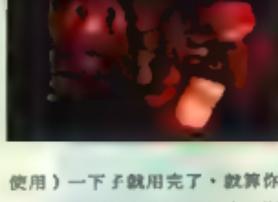
在每個部分之間，均有一段不算太短的3D動畫作為過場橋樑，而其內容則是以射擊與迷宮交互穿插而成。在立體射擊的部分，大致上動作看來相當的流暢，但以目前的PC射擊遊戲水準來看，本遊戲的表現並不能算是最好。主要的問題是出在操作介面上。它只能用滑鼠來射擊及控制飛行的方向。但是呢，在上下的移動時似乎又不夠靈敏的樣子，令人在第一關一開始的時候，還真玩得不怎麼順手。更傷腦筋的是，在遊戲中飛行模式時將滑鼠往上移是往下飛，往下移是往上飛（明明就不是一般滑鼠所使用的慣性嘛），而在行走模式時的控





制又變成了往上移是射擊上方，往下移是射擊下方…像這樣不統一又不能讓玩者自行重新定義鍵的設計，恐怕除了「多練習」以求適應外，別無他途。

至於在迷宮的部分，CS 的表現就明顯地理想多了。一般說來，普通的怪物如吸血蛇、蝙蝠、怪獸、毒蜂等，大概打中兩、三槍牠就差不多完蛋或逃走了；而其他較厲害的怪物則必須先嚐試著找出牠們的弱點來（如眼睛、心臟等），才能迅速地將之擊敗，否則，不僅一枚智慧型炸彈（必須按下 <SPACE> 鍵才能



使用）一下子就用完了，就算你能拿到數顆紅色的能量球也很難打死牠們。雖然說迷宮裡的範圍並不能算大或是複雜，但在氣氛的營造上卻相當不錯；還有過場動畫中的幾個主角持槍瞄準或閃躲的鏡頭也都脫帥一本遊戲中最精彩的部分，恐怕也非這一段段串連的 3D 動畫莫屬了（不過在立體射擊的部分則無）。也或許是因為在這些華麗包裝上所下的工夫太大之故，反倒使其在內容的遊戲性設計方面相對的受到了



些許的影響。

另外在 CS 中，遊戲會自動為你存入已過關卡的記錄，玩者是無法自行存入進度檔的，所以只要一死，整關就得重頭來過；但玩者仍可重新選擇關卡的難易度就是了。又遊戲中的音樂音效做得不錯，也有三首由 CD 音軌直接輸出的曲目（四首中有一首是重覆的）。整體來說，大致是射擊部分的音樂音效做得比較好；而迷宮的部分則為動畫做得比較好。再來說到遊戲的對白部分，是完全沒有字幕的，所幸這點對本射擊遊戲來講並不構成影響。

這個遊戲的基本配備要求並不高，為 486SX-25、4MB RAM、VGA 顯示卡，和單倍速光碟（當然，配備愈好效果愈好啦）。對於喜歡華麗動作射擊遊戲的玩家來說，CS 應該算是套相當吸引人的作品。





黃金拍賣會

MILLENNIUM AUCTION ▶劉林楓



這是遊戲的標題畫面。

這是一個題材相當新穎的策略型遊戲。在二十一世紀初期，世界於局勢巨幅波動和戰禍不斷的情況下，有一個叫 THE WORLD BODY 的全球性組織興起了。它為了要保存人類有史以來所有的藝術品和紀念物，因而指定許多機關團體和顯示單位，非常系統的去收購各種具有歷史意義及藝術價值的東西。其影響所及，不僅帶動了整個藝術界的創作風氣，同時也使一些藝術品的銷客更加積極地穿梭於各個拍賣會場中，以求從中獲取暴利。現在，時值西元 2011 年，你是一群優秀且經驗豐富的藝術品經紀人之一，並正要前往一場水準相當高的精品拍賣會，打算大顯身手一番。要如何才能從三回合共計十二樣的拍賣物品中獲得最大的利潤，以擊敗另三名競標的對手，正是本遊戲的主要目的。

各式各樣的拍賣物品

話說這個遊戲在國外打廣告時，會特別標榜其內容中所包含的眾多高水準經典藝術品資料，故使許多玩者聞之而卻步。但實際上，本遊戲裡所拍賣的物品並非僅只藝術品而已，像柯林頓

總統所吹奏過的薩克斯風、骨董級的 IBM 大電腦主機、還有音樂點唱機等等，也都在拍賣的聖錄之內。除此之外，本遊戲的運行也與玩者的藝術修養沒什麼太大的關係；最重要的是得在拍賣會場附近蒐集各項以利用於競標的相關情報，如是否有商品流到市面上啦、有哪個單位正積極地想收購某物啦、或是哪個對手對某物有特別的收藏癖好啦…才能又快又狠的搶掉對手，而贏得最後的勝利。



多采多姿的拍賣品，連遊戲帶也。



這裡連透明的花瓶也有哦！



想買裝藝術家的圖章來收藏嗎？

選定適合自己的主角

這個遊戲要玩完一次的時間並不會很長。一開始，玩者得先從七名（四男三女）編壽不同、嗜好專長不同、年齡不同的買家中選出一或至多四名來扮演。當所選的主角只有一名時，玩者所面對的將是另二名由電腦所控制的對手；若所選的主角超過一名以上，則可交互搭檔進行開標，或選擇特打聯拍價格以擊垮對手。倘若玩者不只一人，自然也可分別選扮一或兩名主角彼此對抗嘴殺。一旦買主的角色選定之後，每位買主就會有八百五十萬美金的資金匯入銀行備用，然後衆人即可進入拍賣會場外的藝廊大廳先熟悉一下環境。這時，是自由活動與交談的時間，玩者可儘量打聽一切有關標售物的小道消息或官方公告，等訊息蒐集完畢，便可至拍賣室裡由主持人宣佈此一階段的四項物品拍賣開始。



玩者從七人中，選出自己要扮演的買家。

蒐集情報以擊敗對手

在每樣物品拍賣之前，都會

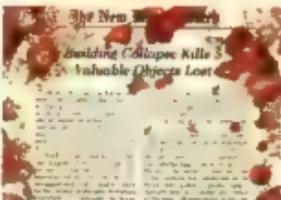
有接待小姐說明該物的背景資料，然後在主持人公佈該物實際的所值及起標的價格（所有出價的單位都是以百萬美金計算）之後開始競標。遊戲在這部分的 AI 寫得相當好，主持人會根據出價者而予以適當的回應，而買主得標後，也會露出得意的笑容。每當拍賣活動告一段落時，由玩者所控制的買主就可利用節力的線上即時網路系統，將所標得的標的物品迅速地脫手得利。當然，脫手的時機亦為一大門學問；原則上是靜待至市場上有積極的買家介入時才脫手，會獲得較大的利潤。等一日的拍賣全部結束後，電腦便會根據各人的資產額計算出總結果；但由於各對手都可能會拖到最好的時機才進行買賣交易，故不到最後的一刻，是不能確知誰才是真正贏家的。



○拍賣市場乃最多人聚，是蒐集情報的好地點。



○看電視、指閱報紙，及收聽廣播，都是蒐集資訊的好方法。



○留心時事，以免買到贗物！

變幻莫測的市場起伏

雖然每次遊戲都只有十二樣物品分三回合來進行，但每次進場標價的電腦對手都可能是不同的人，且標售的物品也會依亂數重新選定，並所值亦會隨物價而稍有波動，故本遊戲的變化算是相當的大，也相當的耐玩。如果你還完全憑直覺來出價購買，是絕對不會得勝的；你得動作筆記登錄每次每樣物品的底標，和對手所出價的上限等等。關於這點，設計公司亦體貼地隨軟體附贈了一本筆記簿，並且附註建議你最好使用鉛筆標記，以利於價格波動時隨時修改。在多玩過幾次之後，你就會發現，這個遊戲實際上比你所想像的還要更聰明，點一當某樣曾經出現過而以高價脫手的物品又再度出現時，可先別高興得太早，因為這次可能根本就乏人問津。



○查詢對手的資料，以未及已知彼底標。



○利用高價收進贗貨品。

配合恰當的對話音效

在「黃金拍賣會」中的音樂音效並無特別驚人之處，且有部分曲目不過是中規中矩的古典名

曲重新演奏（如「給愛莉絲」等），以配合遊戲裡的藝術氣息而已；但於語音方面，倒是做得不錯；不是說它錄的有多好多清晰，用音軌或是以 24-BIT 來錄製，而是如前所述，在拍賣的過程中心主持人能回應以適當的對話語氣，頗能模擬拍賣場中的臨場感。雖然在遊戲中大部分的訊息都無字幕顯示，但是並未有人對顯深的詞藻或用語，如果英文真的很差，頂多也不過要贏的比較辛苦一點而已，尚不至於玩不動遊戲。又遊戲裡的 SVGA 畫面及 3D 立體動畫，在現今的光碟遊戲中已很常見，不需再特別提及；也正因此如此，使得這個策略遊戲竟然要佔掉整整一片光碟 630 MB 的空間！另外，在遊戲的包裝盒內，還有第二片光碟，其中包含一個本遊戲的 DEMO 版，和 THE WORLD BODY 的介紹影片一這一片光碟其實有跟沒有都沒太大的差別，不過是用來灌水撐場面罷了。據稱發行「黃金拍賣會」的 EIDOLON 公司亦有發行本遊戲資料片的計劃，但還遲未見下文，恐怕也是要等一段時間之後看看市場的反應，才決定要不要再繼續製作吧。

本遊戲僅發行 WINDOWS 版，是個相當有意思的策略小品。對於喜歡策略遊戲又疲於打仗、種田、救險、外交、或炒作／開發土地的玩者而言，不妨換個口味來試試標價經典收藏品的滋味。或許在遊戲之餘，還可令你增進不少藝術方面的常識與鑑賞力，何樂而不為呢！



○女僕小特帶領各件買主們由拍賣方面提供的電腦連線系統，並告知拍賣物的待選資料。



機飛總動員

你想體會領航員，操控駕駛飛機的情形嗎？「機飛總動員」能讓你完成此一夢想。機飛總動員（Air Havoc Controller）WINDOWS版，是一套高張率、高畫質的光碟遊戲。它是根據現有航空領航系統模擬設計而成的。玩家在遊戲中，主要是扮演於亞利桑納州鳳凰城國際機場的領航工作。你的任務就是將民航機、公家飛機、戰鬥機……等等各種不同的飛機，駕駛至所規定的定點。



在整個遊戲的過程中，你可以以模擬塔台操作介面，來操控飛機的起飛、降落。有 26 種不同性能的飛機提供你選擇，根據真實的飛行航線來設計，遊戲中共有二個主要大型機場，十二個以上的停留站。玩家可以自行設定遊戲的難易度，例如輕易級的必需在 15 分鐘操控 10 架飛機，80 分鐘操作 25 架就夠你忙的手忙腳亂了，更別提刺激恐怖級在 45 分鐘要操作 50 架了！。



在遊戲中是以 3D 動畫來詮釋複雜的飛行突發狀況，例如當操作不當失控時，會有逼真的墜機場面。

這套遊戲的搞清楚飛行方向、速度，將所有的變數掌握於

手中時，不要以為就可以安全的將飛機降落在指定的機場。遊戲中還設計了許多障礙來防止你的得分，你將無法事先預料會有那架敵機攻擊你，將你的民航機攔截擊落，或飛機機件突然失控，你將如何應變？如果遇到人員的疏失，你將如何補救？

機飛總動員除了讓你進入精采的航空飛行世界，體驗領航的辛苦工作外，還將整個遊戲過程中，種種飛行過程可能發生的種種情況，製成一段段精采的 3D 動畫，讓你在手忙腳亂之餘，能



放鬆一下心情觀賞一番。遊戲中共有長約 40 分鐘以上的 3D 飛行動畫與 60 張靜態的飛行圖片，整體的畫面表現可說相當的精彩。

這套的 3D 動畫所營造出來的真實環境，讓你在家裡就能體會模擬飛行的快感。但如果不耳聰目明、反應明快，還真得操作不了瞬息萬變的航空儀器呢！現在，每天數以千計乘客的生命，就全交在你手上了，要不要來試試你是不是優秀的領航員呢？一切就看你的技術而定了！



98

精品店

★圖·文: GRX★

本期精彩內容



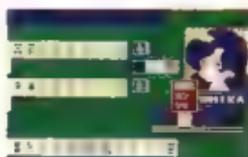
ELM KNIGHT



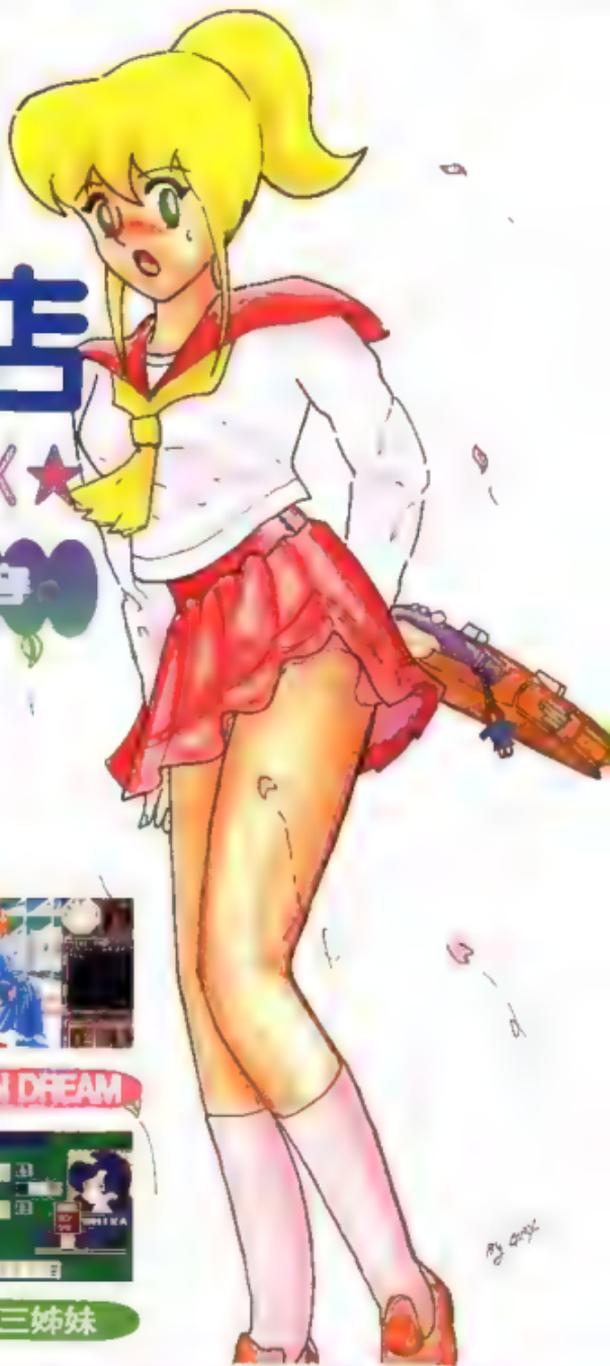
VIRGIN DREAM



XENON



麻將三姊妹



向大家做一下自我介紹
所以店長特要我們倆個
清楚我和噹噹的名字，
由於有讀者反應說分不



能讓大家滿載而歸哦。
希望今日的精品店之行
嘻嘻，真高興又在咱們

謝謝!!
家以後多多指教，
我是鈴鈴，還請大
各位讀者大家好，



噹噹小姐

請大家告訴大家!!
是的！我就是噹噹，



以上就是我們
的自我介紹了，請大
家以後別記錯名字哦
!!BYE BYE



什麼!!

索取哦！
的話，可找我免費
更詳細的照片資料
如果大家需要鈴鈴



98 精品店

POWER DOLLS II

● 所需配備：NEC PC-9801 Vx/UX
以下 ● 音源：FM / MIDI 音源
● 週邊：必備 ● HDD：支援

在去年，POWER DOLLS 以超額獻畫上加其獨特的戰鬥設定，一舉奪下不少玩家的兩旁票選首。而今年，主班輩再度以強勢的氣勢推出其續集 POWER DOLLS 二代。



▲ 超額獻畫



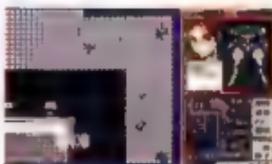
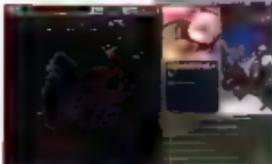
▲ 超額輸入資料及武裝狀況

話說在獨立戰爭結束後的 38 個月，惑星オムニ由於湧入大量移民而導致內部新舊移民衝突不斷。在連串全國性的內戰突發後，終於爆發全面性的內戰。因此，オムニ政府發出總動員令，將全國的部隊再次重新編成。而在獨立戰爭中活躍奇功的 177 特務大隊 "Dolls" 也再次被召集，投入新的戰場出擊作戰。

這次 PD 二代在畫面上可說是比上一代還要細膩了一些，而

▶ 超額動人的
炮頭畫面。

▼ 出擊動畫。
(很華麗吧)

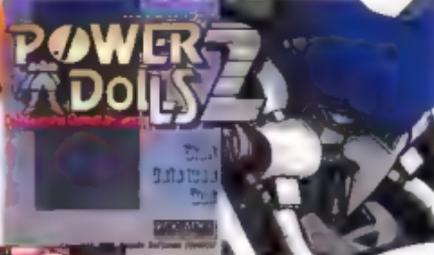


▲ 超額戰車一屏

在設定上則是沒有太大的改變。此外，二代亦加入了六個新隊員與一台新機器人（其實是同一款機型）。當然，還有全新的戰場與任務。就大體上來說，店長覺得二代是乎是比較注重在任務分配與編成上。原因很簡單，因為這次不論在任務編成或武裝分配上，都比上一代來的更複雜、更重要。而至於戰鬥過程則反而和

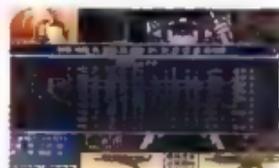


▲ 超額戰車一屏
火箭自走砲車。



代沒什麼兩樣了。啊、對了，這次二代還多了一項華麗的全地圖功能，不僅能讓玩家輕易瞭解戰場的地形狀況，連高低都可一目了然。真是夠厲害的了。

特殊部下部隊 Dolls，再び出擊了！



▲ 超額的全地圖



▲ 超額的全地圖



▲ 超額的全地圖
(請留意下方的戰機)

98 精品店

ELM KNIGHT

- 所需配備 NEC PC-9801 VM/UV 以下
- HCD : 支援
- 音效 : 無
- 音源 : FM 音源

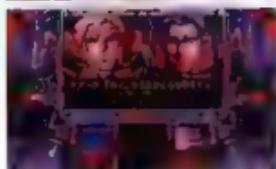


嗯，要怎麼說呢，其實這是一款蠻久以前的遊戲了，大概是去年年初時候推出的。不過相信玩家们從畫面上看不出這是一個去年的老遊戲吧。其實這也是 98 遊戲精品店長欽佩的一點了，不論遊戲是哪一個年代的作品，你倘若都可看到當初製作群在遊戲上所花下的心血與時間。當然，這不正是 一個好遊戲會讓人懷念的原因嗎。



▲ 功能齊全的音樂影碟機

- ▶ 令人激賞的 3D 主畫面
- ▼ 以人物為主的主視窗



▲ 漂亮的主畫面

人懷念的原因嗎。

ELM KNIGHT (以下簡稱 EK) 可說是 98 上相當少見的遊戲。SF3D 遊戲，其背景是以未來為主題，敘述身為因軍人的主角，駕著戰鬥用機器人叛逃到叛軍陣營的故事。其中穿插著和叛軍公主的戀情 (這劇情好像有點像知名名片)，及和仍在帝國軍中之兒長間的親情等。整個遊戲的劇情可說是相當長的，劇情動畫部份幾乎佔了整個遊戲 3/4 的時間。這可說是 一般 3D 遊戲所少見的。

雖然 EK 可說是以劇情方面為主，可是在 3D 部份卻也是點都不含糊的。當主角駕駛著機器人時，3D 部份全部都是平滑拖動的。而且機器人不僅配備有



各式機槍武裝，還可以跳躍、飛行格鬥，裝置各種個性地雷等。真是像極了模擬遊戲了。只可惜遊戲中主角只能駕駛一種機器人，在變化性上可說是少了點。而且由於劇情太長了，使得戰鬥在遊戲中是手總是讓人覺得不太过瘾，才打了一下，又要看劇情動畫了。



▲ 漂亮的主畫面



▲ 漂亮的主畫面



▲ 漂亮的主畫面

98 精品店

VIRGIN DREAM

- 所需配備：NEC PC-9801 VM 以下
- 滑鼠：支援
- HDD：支援
- 音源：FM 音源



▲ 店內各專賣店內內衣



▲ 城市地圖 (含日本地圖)

初 看到這遊戲的名字，還真的會讓人以為這是一個道地的 H-GAME。其實，這是一款由 GAME テクノポリス 所推出的美少女養成遊戲。而這遊戲的特色，便是其人物圖形乃是山知名畫家 月 弓光所原畫提供的。

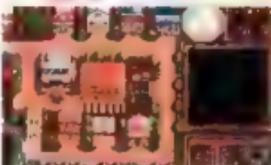
其實店長覺得這遊戲叫 STAR DREAM 倒還比較貼切些。因為遊戲的女主角乃是經由



▲ 手製打工一覽

▶ 到內衣專賣店買內衣

▼ 城市地圖 (含日本地圖)



▲ 女內衣舖

明星選拔會選拔出來的，而遊戲的目的便是將她培養成爲明星。當然，和一般的養成遊戲一樣，身爲經紀人的你必須爲她安排每週的課程與行程。這其中包括各種訓練課程與美容課程。當然，這些都是要花錢的。如果經費短缺的話，那你就必須安排打工行程了。

此外，這遊戲還有一點蠻特殊的。那就是這遊戲可讓玩家爲女主角購買各種服裝行頭，而且不是兩種而已。從內衣、泳裝、居家服、到外出服、工作服、和服、首飾等。每一種幾乎都有五六種樣式可讓玩家選擇，實在是夠讓人眼花撩亂的了（讓人



深刻感受到女人有這麼多東西要買)。除此之外，遊戲中還提供有新巧來讓玩家開一腳。當然，這也將致有玩家“不務正業”而整天泡在賽馬場的故事了。

有點 H 卻又不太 H，有點正經卻又不小正經，VIRGIN DREAM 倒真是個讓人捉摸不定的遊戲啊！



▲ 入浴一覽

98 精品店

XENON

- 所需配置：NEC PC-9801 Vx 以下
- 音效：支援
- HDD：支援 ● 音源：FM 音源

▶ 這樣的裝置。

▼ 好像走錯房間了。



▲ 未來世界



▲ 這 太過激了吧。



▲ 華麗的感傷一隅。



▲ 瑰麗的感傷

這 是一款由シーズウェア所推出的美少女 AVG 遊戲。該遊戲不論是在圖形、美型度、甚至劇情上都可算的「是有相當水準的一個作品。當然囉，相信玩家们因該可以從圖片上獲得些印證吧。

XENON 故事是由主角找上心理醫生開始的，由於主角的意志可藉由作夢和未來另一個時空的主角連接在一起，所以就產生了這麼一段現代與未來交錯糾纏的小滑的冒險劇情。不過最讓人



▲ 在現實世界的女友之一。



▲ 真是讓人感動的「女」。

感到驚訝的，還是 XENON 是屬一個多重結局的遊戲。不僅每次玩結局都不一樣，甚至連劇情經過也幾乎完全不一樣。第一次玩是這個劇情，第二次玩卻又變了，而第三次玩更會讓人吃驚。怎麼劇情又會變成這個樣子？到現在店長已玩完了不下五六次了，根本還沒有「次」劇情是模樣的呢。

由這次 XENON 連數月在雜誌上打出跨頁廣告看來，シーズウェア是乎是很重視這「款遊



▲ 她，她 要幹什麼？



▲ 來自未來世界的戀情。



▲ 美好結局之一。

98 精品店

麻將三姊妹

- 所需配備：NEC PC-9801 VX 以下
- 滑鼠、支援
- HDD 支援 ● 音源：FM 音源



▲ 7.98 遊戲王廣告

這次經由同題中所要為人家介紹的是一款由 SOGNA 所推出的全動畫式脫衣麻將遊戲麻將三姊妹。

雖然現在 98 上已有不少標榜著全動畫式的美少女遊戲，不過在此遊戲推出的那個年代，全動畫可說是最大的賣點呢。由於遊戲的人物設定相當生動，再加上流暢的動畫與美少女精彩的演

▶ 美艷・活潑
・可愛的
姊妹・



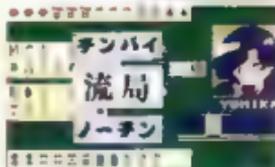
RUMI



NIYABI



YUMIKA



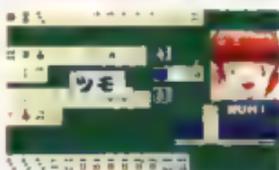
▲ エロ姉妹の麻將

出，相信玩家應不難想像當初麻將三姊妹所帶給人們的驚愕程度了。

由於遊戲的首要重點是放在美少女動畫上，是放在麻將 AI 上幾乎就不是那麼注重了，所以囉，翻轉翻轉，就算是連裝精麻將生手的店長也可以在一個小時內全部破關。現在玩家們看到的這

些圖就全部都是店長的傑作了。呵呵呵呵，由於店長玩麻將遊戲向來只有被屠殺的份，難得有甚麼一個遊戲可以讓店長“一光”一下，怎能不多笑兩聲呢。

此外，麻將三姊妹還有點帶特殊的，那就是它不能在 DOS 5.0 上執行，只限定在 DOS 3.0 1 執行而已，如何，夠奇怪的吧！



▲ 麻將三姊妹

可愛的三姊妹



有點叛逆的二姊一雅



98 精品店

98 疑難解答中心

這裡可說是屬於玩家們的白山天地。凡舉任何關於 98 的疑難雜症或關於本店的任何建議與指教，都歡迎來信。來信請寄 高雄郵政 28-34 號信箱 98 精品店收 即可。

Q：請問 9801 上面有 WINDOWS 嗎？其是不是和 IBM 1 的 WINDOWS 相同呢？

台北 高國華

A：嗯，在目前 98 上確實是有 WINDOWS 這一套軟體，不過可能要 9821 或 486 以上的機型才能夠執行。至於其通用性原則上因為是有一定程度的相容性（都是同一家公司出的嗎。）不過由於店長沒試過，所以無法給你一個肯定的答案。

Q：請問 9801 能用一般的 IBM 螢幕嗎？其有什麼專用螢幕嗎？

台北 天龍

A：目前國內幾乎比較好一點的螢幕都可以和 9801 搭配使用，不過仍是有一些例外的，為保險起見，店長勸你最好還是拿主機實地接一接看比較保險。至於專用的螢幕倒是不必要啦，一般來說只要是日式的螢幕就可說是 98 專用的了。

Q：請店長提供我們同級生的攻略吧！

全省 少雲

A：真的，你們誰定？同級生的完全攻略很多的耶。可不是兩、三張紙就可以解決的呀。好吧，我和編者看看，能的話下月份幫你們刊在雜誌上囉。（最少也有八頁耶）

Q：請問店長 9801 的電腦到底和我們的電腦有什麼不同？

台北 國華

A：天啊，怎麼還有人問這種問題啊。首先店長要糾正你一下，不是 9801 的電腦，而是日本的電腦 9801。基本上它是一台和 IBM PC 幾乎完全不相容的電腦。不論是在軟體、硬

體、周邊等都說是不一樣的。而目前你在市面上玩到的日文軟體都是有經過改版或改寫的。

Q：能不能請店長刊出一、五期？我們班上同學都很崇拜你呢。

台中 羅國華

A：你們，難道不是要做網草人嗎？為了日後着想，我想還是不要的好吧。（以前曾有刊在電腦雜誌上，兩次過，你們自己去找囉。）

98 精品店特報

- 店長激燙燙動手手
- 男女不拘
- 免費請來信精品店面會
(限高雄市)

編輯後記

最近編到在雜誌文編的老友 LYC，他拿著一款最新的星際戰略遊戲向我說：「怎樣，GRX，要不要接這遊戲的評論啊。你不是最喜歡玩戰略遊戲的嗎？」我苦笑地回答他說：「拜託囉，你也知道我每個月 98 的稿都寫不完了，還拿這東西來「T-Y」我，去死吧。」

唉，的確。回想起來最近著實是蠻多在接觸 IBM 的遊戲

了。當然，少接觸並不等於不玩。像一些大部頭的遊戲如 WCS、DOOM2、NAVY FIGHTERS 等還都是在玩的。只不過玩的量和以前比起來實在是差太多了。

現在的我，花在日製遊戲上的時間著實比花在美製遊戲上來的多多了。

真的，由衷的希望有那麼一天，花在國人自製遊戲上的時間能比日製遊戲還多啊。



詛咒之女

作者：RXZ



話 說有一天筆者正在玩詛咒之女 (Curse) 的時候，突然響起了陣陣急促的敲門聲，雖然遊戲正進行到精彩的部份，也只好悻悻地關掉電腦，筆者心裡頭正在哪曠著，有那個不識相的傢伙沒有看到門上的「閉關中」三個大字，居然還在這個人商務忙的深夜造訪，本想破口大罵一番，沒想到門一開，映入眼簾的是班上另一位漂亮又可愛的妹妹一池由香，趕緊把還沒出口的話吞回肚了裏去，三更半夜、孤男寡女，而且她又全身濕透了，所以…所以…（嗚嗚！各位同學，我對不起你們），一度春風之後，由香小告而別，而且就再也沒有出現過，除了每夜在我的夢裏，一次又一次重複出現的怪夢，一種不好的預感……（以上情節係由詛咒之女製作公司 QUEEN 所提供，筆者純屬客串性質，另誠徵男主角一名，意者請洽軟體世界雜誌社李兩鹹主編）

詛咒之女有著相當不錯的 AVG 遊戲內容，主角是一所大學心理學系的學生，遊戲內容主要是敘述主角為追查同學池口由香的下落，所引發出一連串驚人的內幕，遊戲本身含有相當濃厚的偵探氣息，玩

家必須找出一些線索才能順利過關，話雖如此，不過因為遊戲是直線進行的，而且你只要多試幾次就可以得到正確的答案，所以難度並不高，在遊戲中主角會碰到許許多多奇怪的人和事，幸好有倒紅粉知己從旁協助，要不然像主角勇作這種粗枝大葉的人，不知道會搞砸多少事情，不過我們這位孔夫子的再世轉人還真是領略了那句「食色性也」，把馬子像吃飯一樣，害筆者看了都眼紅，遊戲中主角會有不少的噩運，也就是說玩家也有眼福了！

和愛姊妹一樣具有欣賞過關圖片功能和音樂點播的卡拉 OK 功能，不過看圖的功能就沒有那麼多花樣了。遊戲的美工相當地優秀，不失 H-GAME 該有的作畫水準，同時，背景音樂的曲目頗多，會因為場景而切換不同風格的曲調，或哀愁或喜悅，在緊張的時候更有那種懸疑的氣氛，讓遊戲在一種極為自然的步調中前進。筆者個人比較欣賞的是



整個遊戲的架構和流程，雖然它被局限在一個小小的對話格局中，但是仔細玩的話，卻可以發現故事裡面每個人都有自己的脾氣，有不同的好惡，編劇賦與故事中每一位角色鮮明活潑的風格，在詭異晦暗的氣氛中更顯出它強烈的對比，遊戲的對話可以說是相當地成功，和國內許多莫名其妙限制級遊戲設計起來，有時候筆者都會睜眼，不知道那一天國內的編劇功力可以提升到期國際水準的程度，就算筆者看不到，各位玩家也應該見得到才是，哈哈！



愛姊妹

作者：RXZ



的戀情，很精彩的喲！

不知道各位還記不記得我們的高木先生，忘了也沒有關係，反正他只是個「賭徒」罷了！現在要介紹的這個遊戲和Queen的賭徒有點類似，玩過賭徒的玩家

應該會十分熟悉它的操作介面，同樣地也會從它短短的遊戲中得到你所想要的東西，和賭徒不同的是，這次的女主角只有兩位，但是還有許多的女配角嘍！而且這次的故事發展比起賭徒來更富有戲劇性，可惜的是故事很短，而且沒有什麼困難性，感覺上似乎沒有什麼挑戰性，應該是蠻適合一般的成人玩家。

承襲了優良的日式畫風，遊戲的片頭相當地瑰麗，在愛姊妹中大概也有 60 張左右的插圖，當然都有限制級的畫面居多，這也就是為什麼筆者要各位準備滅火器的原因，萬一遇到緊急狀況（如：臨檢），還可以用它毀滅證據……遊戲中有些圖是半動態的，看起來也較為生動活潑，可惜



有點H又不太H的鏡頭

沒有搭配音效，要不然就要被列管了，哈哈！此外愛姊妹也承襲了賭徒中的圖形瀏覽和音樂點播的功能，當你完成某些故事情節之後，遊戲會自動幫你留下精彩的鏡頭，並且有不同的取鏡方式，像是動態的部份會有專屬的播放指令，而靜態部份也有它專屬的指令，如此一來你也不須費心去抓那些極佔硬碟空間的圖形，而且還可以一次看個夠，而音樂點播的功能則能讓你欣賞遊戲中每一首背景音樂，在超任上很多遊戲都有這個功能，近來不少DOS/V 的遊戲也添加上這個功能，對玩家來說相當地體貼，這個遊戲還有一個比較特殊的地方，也就是它支援了藏品及附屬小器，筆者沒有這東東，所以也沒有辦法向各位玩家報告，不管怎麼樣，有顏色的應該比較好吧？！嘻嘻！因為這個遊戲的日文訊息差不多，對遊戲的進行並沒有太大的影響，而且裏面還有為數不少的漢字，勉強可以猜出個六、七分，如果有機會的話，不妨試試這個小品遊戲，記得要準備滅火器哦！

怪 事年年有今年特別多，也不知道是從哪兒起的謠傳，說什麼今年是壞年多，要吃紅蛋、柿圓和湯圓各七個，又是什麼字聯年（特別會哭？）所以從入春以來下了不少雨，還有1996 閏八月的風潮，開什麼玩笑，好不容易等到今年可以戴一次生日禮物的，要是發生戰事那還得了，危言聳聽的事還是真不少，然後又有人說今年五行之中的火相正旺，所以各地頻傳火警，筆者也建議玩家放支乾粉滅火器在電腦旁邊，免得惹火焚身，因為從年初開始接連不斷地出了不少成人遊戲（不知道這算不算壞徵兆之一，因為色字誤國啊！哈哈！），實話不多說，今天要介紹的就是 一對姊妹和主角之間

遊戲中登場的四位女角色



徵人啓事

軟體世界雜誌誠徵

特約翻譯高手

不管您是某某大學高材生，某某大專的高校生，還是某某醫學院的苦學生，只要您英文的功力一級棒，聽、翻、寫都只是小 Case，那恭喜您！您的一隻腳已經踏進生財之路了。至於另一隻腳要如何踏進來呢？請看下面說明。

一、應徵所需相關資料：

1. 個人履歷。
2. 目前使用之電腦配備。
3. 英文自傳。
4. 方便與您聯絡之時間與方式。

二、相關事項：

工作地點：桌前、床上、西餐廳、泡沫紅茶店或是您的 SWEET HOME，我們都不會有意見，最好附近有郵局，還是我們的一點建議。

工作時間：朝九晚五？三更半夜？由您自選，不過要來得及交稿。

待遇：錄取後，文章一經刊出必有稿費，而且在任期內軟體世界雜誌完全看免錢的。如果您已是訂戶，我們也會自動延長您的期數。還有神秘禮物？？？……

三、聯絡方式：

請將第一項所需之相關資料以郵寄方式註明應徵字樣逕寄高雄市中區民生壯路 63 號

軟體世界雜誌社 編輯室 陳道 啟

誰來挑戰？

FUJITSU



FUJITSU

無限的儲存空間 盡在 Fujitsu HDD

1000 個磁碟片，可裝入 No.1

的硬碟機，可裝入 Fujitsu

的硬碟機，可裝入 7200 轉，最

快的磁碟片，可裝入 1 英寸半

的磁碟片，可裝入 Fujitsu 的硬碟機。

可裝入 1 英寸半的磁碟片，可

裝入 Fujitsu 的硬碟機。

可裝入 1 英寸半的磁碟片，可

裝入 Fujitsu 的硬碟機。

型號	M2694
容量	530MB
傳輸介面	SCS 2 E IDE
存取時間	12ms
轉速	4500rpm
資料傳輸率	10MB/S 1MB/S
磁碟區	256KB

型號	M2694
容量	1.0GB
傳輸介面	F SCSI
存取時間	10ms
轉速	5400rpm
資料傳輸率	10MB/S
磁碟區	512K



類也貴，全省送貨 歡迎來電



fujitsu 富士通

德隆股份有限公司
AACOM CORPORATION

地址：建國路 124 號 50 樓

TEL: 02-252658 FAX: 02-2410707

總經理陳興隆 02-2555697

本公司產品均符合 ISO 9001 國際標準，品質第一

問題診療室



嘉義市 田涂皓雲

Q 問題診療室你好！最近電影院已上映了那部奇幻航記的最新續集「日換星移」，星迷連的我當然跑去看了，不知看過的人認為如何？後來發覺 68 期「科幻空間」中所介紹的「企業號的沿革」那「體」（214頁）所列出的 NCC 1701-B，這艘星艦的資料從缺，其實有看過這部「日換星移」的人不難發現，當其頭那一個酒瓶打中企業號的片頭，有出現這艘企業號的番號，沒錯，正是 NCC 1701-B，可是艦長卻是一個年輕小伙子，已非寇克了，希望以本文提問同好們，讓有機會看過這部電影的人了解 下，沒看清楚的再去看一次！
祝 社運昌隆

A 徐讀者，你好：
NCC 1701-B 這艘星艦，在「日換星移」中是第一次出場，所以在 68 期中的文章不得已從缺。筆帶過，經你提起，相信感興趣的讀者不少，在此再做些補充：NCC-1701-B 的正式番號為 USS 1701-B，隸屬於星球聯邦的星際艦隊，其主要目的類似現在美國海軍與太空總署的組合，是去有武裝並且科學觀測和探險能力的艦隊，等級為精進級（EXCELSIOR）戰艦，其曲速引擎的效力遠勝於第一代憲法級（THE CONSTITUTION）戰艦，你所說的「酒瓶打中企業號」，便是其正式啟航的儀式。由於問題診療室的篇幅有限，在此很難講的清楚，下一期的科幻空間將會另闢專文介紹，以解星艦迷心中的疑惑。

板橋市 田蕭雅香

Q 敝社編輯部人員你們好：
這裏有幾個小小問題，希望編輯部能有細地回答。
1. 何謂特約作家？
2. 如何申請進入特約作家的行列？
3. 希望雜誌能接受下列幾點意見：
① 建立一個交友天地，供買雜誌的玩家，可利用此天地交談心得，或交幾位筆友。
② 98 精品店是否可開大一點的「店面」，並有 98 遊戲攻略「發表會」。
③ 是否可以將 1、2 月雜誌不要合輯，否則一些電腦新知（3 月時）都落後其他同學很多、很多（原本比他們知道很多、很多）。
祝 軟體世界雜誌社 讀者滿天下

A 蕭讀者你好：
① 所謂特約作家就是……嘿，好像 時也無法用很仔細、很正式的說法來為特約作家做一個

定義，但簡單的說，編輯部一旦決定了雜誌的大概內容時，考慮到在時效上有些文章無法等待讀者的投稿，並為了確保文章的正確性與品質，必須找到某類遊戲有專長的玩家寫稿，這個玩家就是「特約作家」。

② 把你最有自信的一篇稿子寄來，當我們 致佩服的五體投地時（不是跌倒在地上），當特約作家就沒有什麼問題了，當然，寄件時別忘了附 1 你的基本資料。

③ 你提到的交友天地，我們以前管它叫「讀者聯誼廳」，由於讀者信件不夠踴躍的緣故，在不不得已的情況下便「倒閉」了，想起這段往事，真是叫人傷心啊！如果要讓它重新開張，非得要有眾多讀者的支持不可，在下次的問卷調查中我們會統計讀「讀者聯誼廳」重新開張的支持度，再決定是否讓其復出。

98 精品店目前佔 8 頁的店面已經算是相當大的了，而且店長 GRX 自己一個人要負責所有的店務，雖然有 1 編輯部幫忙打雜，但是如來再擴充店面可能會累垮店長，所以還是請喜愛 98 精品店的讀者們體貼一下店長難為之處，多多鼓勵、包圍吧！至於 98 遊戲攻略「發表會」，店長早有這個構想，只是攻略的篇幅太多很長，未來可能視頁數長短以不定期的方式刊出。

1 月號雜誌會合輯的關係！要是因為今年農曆過年假期由 1 月號開始，而且為期長達一週，使 1 月號的雜誌的 1 作人員減少不少，為了不因為趕工而草率推出 1 月號，因此編輯部早在半年前就預定利用 1 月時比較充裕的時間將 1 月號 起做完，與 1 月號合訂推出，原本是 一番好意，但卻使你落後別人很多、很多，在此對你的抱歉也是很多、很多。

高雄市 田蘇敬棋

Q 問題診療室，你好：
小弟想請教貴刊幾個問題：
1. 貴刊在 70 / 71 期 PC 地帶一文 蘇翰先生的「遊戲修改大師：整人專家 4.0 版」此物是何時出的？那家公司出版的？
2. 軟體世界（月刊）與軟體世界（公司）有何關係？

A 蘇讀者，你好：
1. 整人專家 4.0 版（FPE 4.0）是由今果先生撰寫，目前已交由精訊資訊發行，預計售價是 420 元，應該會在近日出版。

2. {軟體世界雜誌社} C {軟體世界} & 軟體世界雜誌社 <軟體世界 & 軟體世界雜誌社 > 軟體世界, 就是這樣, 看不慣問一下你的數學老師。

台南縣 小 明

Q 問題診療室, 你們好:
由於科技日新月異, 發展的甚至要「無所不能」了, 但是我有個問題, 不知道是否能把電腦遊戲移植到任天堂超任上呢?

還有個問題, 光碟版和磁片版遊戲在內容上有什麼不同, 是不是光碟版的畫面比較精細呢?

A 小明你好:
目前遊戲要在各平臺間轉移, 的確是可能的, 但不可行, 則要視在市場評估與成本計算後, 是不是真的值得移植的價值。由於電腦與超任等遊戲器所用的 CPU 不同, 如果要將整個遊戲以全面改寫的方式來移植, 是相當巨大的工程, 因此目前國外有公司再將遊戲器的遊戲移植到 PC 上, 但還要花錢購買搭配的硬體, 有些玩家認為還不如買一台新的主機算了。至於若想把 PC 的遊戲軟體移植到超任上, 由於牽涉到必須與任天堂公司簽約後, 才能得到超任的技術文件與出版授權, 這些因素使得移植更加困難, 但就技術層面來講是絕對可能的。

光碟版的遊戲由於有容量的優勢, 因此一些磁片版放不下的龐然大物, 如超長動畫, 全程過場都能塞的下去, 另外遊戲畫面的解析度如果 VGA 模式提升到 SVGA 時, 理論上圖形的容量是原來的四倍倍以上, 所以當遊戲的圖景一多時, 就只有光碟才能放得下了, 例如網路奇兵 (System Shock) 只有光碟版才支援 SVGA 模式, 這就是你認為畫面比較精細的緣故了。

台中市 鄧 丸子

Q 軟體世界的諸位編輯大人:
小妹近來有個問題, 困擾之頭已久, 想請諸位大人解答。

問題 1: 在某個月黑風高的夜晚, 我不慎以 ERASE * . * , 洗掉 C 碟目錄下所有的資料, 搞的我睡不好、吃不好, 希望您能幫我忙。

問題 2: 我安裝應龍記時一切平安, 可是到最後要玩時, 螢幕上竟打出了 NO EMS, 可不可以告訴我如何才能啓動遊戲。

祝 軟體世界雜誌 發財順利

A 丸子讀者, 你好:
解答 1: 在確定已不慎洗掉檔案後, 最好先

不要作任何動作, 使用 DOS 的 UNDELETE 指令後, 再一輸入檔名的第一個字, 便可以將檔案救回來, 但如果你在找回檔案前有更動過硬碟的資料, 在 FAT 改變後要找回檔案就很困難了, 因此平常最好將根目錄的檔案以軟體來作一份備份, 才不至於有無法挽回的悲劇產生。

解答 2: 可能是你之前不慎把根目錄下的 CONFIG SYS 砍掉了, 因此沒有驅動 EMS 來供遊戲使用, 你可以在 CONFIG SYS 中寫下下面一行, 應該就能進入遊戲了。

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM

詳細的 CONFIG SYS 與 AUTOEXEC BAT 的寫法, 可以參考本期 PC 地帶「談談說說話 PC」一文。



讀者來信補充

彩色螢幕修理之道

診 療室及各位觀衆大家好, 本人於第 70 期合訂本中看到一位讀者提及螢幕變成紫色, 而且正好本人曾有這種情形過, 所以在此提出修理之道。

不知這位讀者是由紫色變回正常時會出現綠色閃光, 若是則以上是修理的方法, 也請大家有此情形的注意看:

呈現紫色表沒有綠色出現, 而問題出現在電子槍驅動晶體的部份 (該 PC 板在 CRT 的電子槍的地方), 由於該地方的電壓是屬中壓的 (500V 以上), 所以接點容易打火花, 就算是對點也會在內部產生, 而久而久之就造成對點的冷焊 (接觸不良), 就會出現這種情形, 首先把外殼拆掉, 再通電再用非導體或非導體 (不要用鉛筆) 的棒子, 在 RGB 個電子槍的驅動電晶體的散熱片 (散熱看 (或理 壓) 看看會不會變回正常, 會則是該晶體接觸不良, 只要重焊即可 (當然螢幕的重要關掉, 且要等 30 秒以後再焊, 最好每個點弄久一點), 以上就是我的修理方式, 而我想可能是這樣, 因為做熱會恢復正常表示那地方最有可能, 在數) 有個轉鈕是調色濃度的, 屬於技術性調整鈕最好不要動, 除非螢幕的色彩不足可以調一調 (相當於電視機的色濃度及色相鈕)。

台北縣 GPU 提供


```

DOS 3K.H
1313 C=C:\QEMM\DOS\DATA.SYS
1314 R=C:\DOS\HIMEM.SYS
1315 R,HELIX C:\CDMAK\35.SYS /MSCD001
1316 C=C:\PROA\DP\MVSOUR\ND.SYS D3 Q3 5.1.220.17 M0.0
1
1317
1318
1319
1320
1321
1322
1323
1324
1325
1326
1327
1328
1329
1330
1331
1332
1333
1334
1335
1336
1337
1338
1339
1340
1341
1342
1343
1344
1345
1346
1347
1348
1349
1350
1351
1352
1353
1354
1355
1356
1357
1358
1359
1360
1361
1362
1363
1364
1365
1366
1367
1368
1369
1370
1371
1372
1373
1374
1375
1376
1377
1378
1379
1380
1381
1382
1383
1384
1385
1386
1387
1388
1389
1390
1391
1392
1393
1394
1395
1396
1397
1398
1399
1400
1401
1402
1403
1404
1405
1406
1407
1408
1409
1410
1411
1412
1413
1414
1415
1416
1417
1418
1419
1420
1421
1422
1423
1424
1425
1426
1427
1428
1429
1430
1431
1432
1433
1434
1435
1436
1437
1438
1439
1440
1441
1442
1443
1444
1445
1446
1447
1448
1449
1450
1451
1452
1453
1454
1455
1456
1457
1458
1459
1460
1461
1462
1463
1464
1465
1466
1467
1468
1469
1470
1471
1472
1473
1474
1475
1476
1477
1478
1479
1480
1481
1482
1483
1484
1485
1486
1487
1488
1489
1490
1491
1492
1493
1494
1495
1496
1497
1498
1499
1500

```

乍看之下好像十分複雜，其實大部分是寫法是相同的。在此我們先大略介紹一下多重開機的方法，其實很簡單，在檔案開始加上「[menu]」，menu 下再加一行 menuitem，所以寫法是

```

[menu]
"menuitem"=[區域名],[敘述]

```

區域名是指下面的各個開機組態的區域名稱，敘述是指開機後會出現在多重開機選單上的東西。

```
"menudefault"=[區域名],[時間]
```

區域名同上，時間是指開機後若不加以選擇的話，作業系統會在數秒後自動選擇的內定選單。

```
"menucolor"=[前景色][背景色]
```

詳細顏色的所代表數字請自行查閱 help。

接下來就要開始撰寫組態檔了，各組態檔要在檔頭加上括號把前面所定義的區域名括起來。組態檔的寫法就不詳細說了，稍微提示一下一些地方就行了，詳細寫法請查閱 DOS 手冊。

在此我們假設各位已經知道了「[記憶體]」、「UMB」，「[HMA]」，及「[磁碟記憶體]」、「[擴充記憶體]」之類的東西。其實我們在 config.sys 加上幾行或修改幾行就可以找回幾 K 的記憶體。例如加上

```
"FCBS=1.0"
```

大約可省 4K 左右，因為 FCBS 只有在以前的程式才用得到。當我們安裝 Windows 時，安裝程式會自動加上「stacks=9,256」如果把它改成「stacks=0,0」

也可省下些記憶體空間。在 buffers 的指令後向加上一個 x 的參數，

```
"buffers=10 x"
```

DOS 就會把 buffers 從 [記憶體] 中移至 HMA 中，不過 buffers 如果大於 4044，太大或會放不進去 HMA 中；另外，假如有用磁碟快取程式，buffers 也不用太大。還有就是有些「笨笨的」光碟機的安裝程式會把 lastdrive 改成 lastdrive=z 記得要把它改成最後一部磁碟機的代號，

否則又會白白浪費記憶體呀！Files 也不要開太大，大約 25 就好，有些遊戲會叫我們改成 30-35，先不要理它，真的不能玩時再修改。擁有 QEMM 的使用者也請注意，可以在每個組態前而加上

```
device=c:\qemm\dos\data.sys"
```

這行是在 QEMM 前載入，作用是將 DOS 的這些在上記憶體的資料放到 UMB 中，因此就算不用不用載入 QEMM 也可以使用，省下不少記憶體呀！Shell 那一行指令也有玄機呢，平常我們可能有數個開機 config，不過卻只有一個 autoexec.bat 而且還必須使用類似 basic 的語法去寫那個 autoexec.bat，寫出來筆者覺得有點亂，但是扮筆者發現其實 command.com 中有個 /k 的參數，可以讓我們有一個組態設定就會有一個對他的執行檔，為有什麼要這樣做呢？因為有些軟體的安裝程式會擅自修改我們的 autoexec.bat，這樣本來寫好的檔案，也許就會被搞亂了。因此我們可以用一個其他名稱的批文檔（“.bat"），去代替 autoexec.bat，那樣的話就不會動到我們原來的東西了，安裝完之後在依需要自己把它改回去我們自己定義的檔案中。方法是

```
"shell=c:\dos\command.com /k xxxx.bat"
```

上面的範例中，/kxxxx 是設定環境變數，假設 512 就夠用了，設太大也會佔記憶體空間。其他程式像 EMM386.exe，HIMEM.sys 當然是禁止，支者也可用 QEMM 之效的記憶體管理程式 memmaker，其他剩下來大概就是音效卡，光碟機的驅動程式了。另外由於 DOS V6.0 以後的版本會自動配置延伸記憶體及擴充記憶體，因此只要用

```
"device=c:\dos\emm386.exe ram=1m"
```

就行了，用 memmaker 記憶體並不會多到那裡去，而且 memmaker 還不太支持多重開機。如果錢的確 UMB 太少又不使用中文系統的話，可以考慮把 B000-B7FF 那塊區域 include 進來增加 UMB。對了！聯技公司最近推出新款的滑鼠驅動程式，應用 helix 的 cloaking 技術可使滑鼠驅動程式只佔記憶體 1K，而且這個驅動程式不只聯技公司的滑鼠可以用，只要是相容 Microsoft 滑鼠均可使用，趕快去找一套來用吧！由於 DOSV 的遊戲漸漸要玩家的注意，所以在此也列出 DOSV 遊戲專用組態的寫法。請參考例例 [dosv] 區域的寫法。最有趣的就

```

COLNTRY="00,92 C:\DOS\COLNTRY.SYS
device=fdop.sys
device=fdop.sys

```

它有一種追加，不過不掛，\$disp.sys 有些遊戲也會承認，不過 *.int 要匯入根目錄下，若嫌太雜亂可以將這些檔案匯藏起來。順便提示光碟機在 config.sys 及 autoexec.bat 的設定好了，因為筆者就遇過沒有了安裝程式，就不會設定光碟機的



事，造成相當大的風波，因此才緩了下來。加上 AMD 的低價 486DX2 80，486DX4-100，使得 Intel 的 486DX4-100 也跌了下來，因此 486 的日子仍有一段時間，所以現在買 486DX4-100 最划算，速度快又便宜，要買 Pentium 的讀者，最好考慮 Pentium-75 或 90，與其買 60-66 不如買 486DX4-100。主機板的挑選上，486 的人就兼重用 VL BUS，Pentium 的人就用 PCI，所謂的 PCI+VL-BUS 的板子，根本只是過渡產品，並沒有比較好。

在記憶體的选择方面，雖然大部份開出來的配備是 4MB，不過 8MB 是较好的選擇，想想看現在有多少遊戲需要 4MB 的 RAM，8MB 的 RAM 起碼還有空間開 cache，增加點效率。在說現在也有遊戲一定要 8MB 的 RAM，玩 windows 多媒體，8MB 的 RAM 是在價格及效益上最好的地方，不過玩 windows 的 RAM 越人是越好。

磁碟機方面，光碟機已經快要和軟碟機並稱必備的設備了，現在已裝分成三種介面：SCSI、IDE、專櫃介面，無論用什麼介面都沒有關係，只是 SCSI 介面的價格較高，但是要跑一些高階的作業系統，最好還是選擇 SCSI。光碟機可以選擇和音效卡相同的介面，這樣可以省下主機板的一個擴充槽，目前是雙倍速的時代，不過四倍速光碟機也有下跌的趨勢，目前已有低於六千元的價格。Panasonic 的 56X 系列及 Sony 的 CDU 55E 是雙倍速中不錯的選擇，想要買四倍速還是考慮 SCSI 的較好，Toshiba 的 SCSI 四倍速不錯，而且只有大約一萬元的價位。硬碟方面 540Mb 是目前最多的機種，但是價格效益比最高的是落在 800 多 MB 的地位，換算過來 1MB 甚至不用 10 個台幣，不過要注意要有 Enhanced IDE 卡，否則 DOS 只能 format 到 528MB，其他的空間根本抓不到。軟碟機就不用說了！當然是要買一大小。

顯示卡就更重要了，選到用途的顯示卡可以獲得相當好的效率，比如說目前最常見的顯示卡就是 S3 864 和 ET4000/W32P，那要選哪一張呢？S3-864 在 Windows 下撥快的，CAD 方面也不錯，不過在 DOS 下還是 ET4000/W32P 比較快，筆者的電腦是 486DX2 66+ET4000/W32P (2MB RAM)，和同學用 Pentium-90+S3 864 (2MB RAM) 玩銀河飛將一代，筆者的 VIDEO SPEED 就比 S3 864 快很多 (w32p-1, s3-864 5)。另外 w32p 相容原來的 ET4000 系列，所以常跑一些國內的軟體或 DOS 的 GAME。w32p 不錯，而且建議加到 2MB RAM，不只顏色及解析度可以開更高，顯示速度也會較快。常常用 windows 或 CAD 的讀者，S3-864 是不錯的選擇。不過這些說法純以國內的立場來看，因為

目前國內用這兩片晶片的顯示卡最多，其實還有其他產品像是 Cirrus 或是 ATI 的卡。

螢幕也要稍為講究下，太顯的螢幕眼睛看起來根本不舒服，14 吋的螢幕也漸漸被 15 吋及 17 吋所取代了，由於這些螢幕大多具有平面直角，及較多的調整選項，而且較都通過 MPR II 低輻射的檢驗，相當不錯。可以在這些大小的螢幕考慮，螢幕的畫質也很重要，螢幕的挑選很簡單，只要自己親自看了覺得舒服就行了，較來說不外乎注意畫質、具有平面直角、防磁及顯示面積大小。因為雖然說說 17 吋、15 吋，不過顯示面積還是有差，像是 NEC 的顯示面積就較小，Optique 的顯示面積就較大，大約差了一吋左右。

音效卡就比較複雜了，尤其是現在這種局面，市面上「堆」的音效卡爭論，每張卡看起來都不錯的樣子。音效卡的價位由一千元至一萬元都有，該如何選擇呢？現在 8 bit 的音效卡已經漸漸被淘汰了，取而代之的是 16 位元的音效卡，但是要計畫一件事，就是這些音效卡雖然都是 16 位元的，但是在 DOS 下大部份只能對付聲霸卡 2.0 或聲霸卡 pro 版，再不然就是相容於 windows sound system，但是遊戲類只有支援的十六位元音效卡大都是 Sound Blaster 16、ProAudio Spectrum 16，所以想在遊戲中求得較好的音質效果的讀者，可以考慮這兩張卡的相容品。比如說筆者使用 PAS 16，玩樂燒野奔四代時，設定時選擇使用 PAS 16 就比選擇 sound blaster 有請音播得好得多。對了，音效卡輸出的雜訊大小也要考慮，在這方面 TurtleBeach 的音效卡就相當優秀，輸出的雜訊極低於音卡，聽不出出來；另外 Sound Blaster 16 MultiCD 也不錯，還有最近的 wavetable 音效卡，雖然都號稱相容於 GM 的規格，可是各家的音色還是有點不太相同，購買時最好自己能聽覺得不錯的後再買，免得買回來時才後悔。喇叭也很重要啦！一張優秀的音效卡，配上一對小小的喇叭，仍舊是沒有什麼效果可言。如果不想在喇叭上花太多的銀子的話，接到家裡的音響！也是一個不錯的選擇。

最後，選購電腦週邊產品相當累人的事，全權委託他人是個好方法，不過自己先瞭解些要購買的硬體相關知識，再去購買也是學東西的好方法，這種相關知識的取得從雜誌上取得最好，不要怕看不懂，看不懂可以問別人，不想懂得人也可以只照應各文章的評析及對這些硬體的方法，多看幾本之後，就可以自己決定要買的東西了。買東西千萬不要衝動，慢慢來會比較好。像是音效卡、螢幕之類的硬體，筆者還是建議能夠自己去聽、去看比較好，畢竟是花了錢，就不要再有自己的眼睛和耳朵聽不去了吧！反正去逛逛別人的店又不消費，多看幾本不但可以比價錢，還可以學到及玩到些東西呢！



淵黑之劍三部曲

“這就是你能力的極限嗎？”少年說道。他幾乎哽咽的難以繼續。“嘿，你應該早點讓我……”，他的手一邊激烈的在空中畫出複雜的符號。“你應該讓我……”

老者伸出手把少年的手臂安撫下來。“不。這只會使事態更糟而已。她的力量很強大。她本來可以養髮無傷的。縱使這些人對她百般拷打。她也不透露我們的秘密。你要讓她白白犧牲嗎？你要讓她的死變得毫無意義嗎？”

“他們為什麼要這樣做？他們為什麼要這樣對我們？”少年抑止不住的哭了起來。他修長的手指一邊努力的想要把臉上悲傷的痕跡抹去。“我們又沒有做任何壞事。我們只是想幫忙……”

老者的臉嚴肅了起來。他用嘶啞的聲音說道。“他們對一切不了解的事物感到恐懼。而一切令他們感到恐懼的。就難逃被摧毀的命運。這就是他們實的作風。”他一邊搖著頭。長長的嘆了口氣。“但是情況會越來越糟。一個新的時代即將來臨。一個沒有我們立足之地的年代。一個接一個。我們將會從溫暖的家中被拖出來。葬生於他們因無知而燃起的大炮中。他們將會无情的摧毀我們的一切創造物。屠殺我們的親人……”

“所以我們的應付之道就是束手無策的在這裏嘆氣。然後安靜的面對死亡……”少年絕望的插嘴道。

“不！……我們需要離開。”

離開？”少年震驚的回答道，“但是我們能

去哪裏，沒有任何安全的地方啊！我們的兄弟告訴我們。只要是有太陽升起的地方就有迫害……”

“有大陽升起的地方？是的，你說的沒錯。”老者說道。

“那麼……”

“孩子，宇宙中還有其它的太陽，”老者若有所思的說道，一邊揮揮著手上木杖上刻的九個符號。“其它的太陽……”

——摘自《淵黑之劍》精靈
(Forging the darkward)

序曲

(Prologue)

首先跟各位介紹一下這三部曲的作者；只要是RPG的玩樂者應該都不會忘記和“光芒之地”(Pool of Radiance)一起上市的長槍英雄吧！雖然它不是真正的角色扮演遊戲，但是這個動作遊戲上的主角，金月(Goldmoon)牧師，她的戀人河風(Riverwind)，在神殿中奮戰以得一金之冠的故事可算資深讀者、墨龍和它的手下周旋了好一段時間了。這個動作遊戲和以後接下來的“金月”系列中的“克萊恩美奈”、“幽靈騎士”、“黑龍之石”都是TSR公司的AD&D系列中的“龍槍”(Dragon Lance)玩具故事背景的。而這些自誌的作者共有兩名，他們分別是Tracy Hickman和Margaret Weis，兩人都是住在Wisconsin威斯康新州，可別誤會他們二人之間有什麼特殊的關係

，他們可是個使君有夫，一個羅數有婦，住在威斯康辛州只不過是因為 TSR 的總公司在威斯康辛州的日內瓦湖，工作方便罷了。兩人合寫了相當多本的小說，計有“龍槍編年史”（Dragon Lance Chronicles）的一本，秋日黃昏的巨龍（Dragons of Autumn Twilight），寒冬暗夜的巨龍（Dragons of Winter Night），春日曙光的巨龍（Dragons of Spring Dawning），“龍槍傳說”（Dragonlance Legends）的三本，孿生子的時光（Times of the Twins），孿生子的戰爭（War of the Twins），孿生子的試煉（Test of the Twins），以及“龍槍故事”（Dragonlance Tales）的三本，坎德人、吉利矮人和侏儒（Kender, Gully dwaves and Gnomes），克萊恩的魔法（Magic of Krynn），愛與戰爭（Love and War），這一套預計七本的作品也被好萊塢擅長改編原著的 Legend 公司改編成同名的冒險遊戲，據稱表現相當的不錯，相較於其它的奇幻小說作者，他們二人可是相當受到遊戲製作小組的青睞。而這一套三本的闇黑之劍三部曲，“闇黑之劍的鑄造”、“闇黑之劍的勝利”（Forging of the Darksword, Doom of the Darksword, Triumph of the Darksword），以及一本內容為闇黑之劍的背景故事，紙上角色扮演的設定及規則的“闇黑之劍的冒險”（Darksword Adventures）的創作日期則介於“龍槍”系列和“死亡之門”系列之間。

沈迷於角色扮演遊戲中的玩者們，在轉戰於各個時空，各個絢異的世界中時，戰士們揮舞著手中精鋼打造的巨劍與邪獸糾纏，牧師呼喚諸神的力量降福降災，僧人靠著超人的肉體擊斃敵將，殺手無聲無息的取人性命；但是你們可曾設想過這樣的世界，魔法統帥一切，魔法就是生命—生命依賴著魔法……

自古以來，在數目如此繁多的人類中，有著那麼少數的部份人，特別受到造物主的恩賜，賜給他們與凡人別有的力量，而這就是世人所稱的魔法，藉著天神的眷顧，這些神選的子民們利用這些力量創造了許多的奇蹟與功業，然而他們這種與凡人不同的力量為他們帶來了可怕的惡運，世人不能理解這樣的力量，他們感到嫉妒，他們感到恐懼，因此衆多的人開始追捕這些擁有他們所無法理解力量的魔法師，被宗教法庭判處有罪的法師當即被綁在火刑柱上燒死，憤怒的暴民搗毀了切與魔法有關的事物，即使法師們再有力量，也不足以和廣大的無知群眾抗衡，以亞瑟王的國師—梅林（Merlyn）為首的大法師們開始了找尋新大地的冒險，一個充滿了魔法力的新世界在眾人的追尋中被

發現了，辛姆哈倫（Thim hallan）宇宙中魔法的根源，就是他們的新家，在史稱“大遷徙”的時段結束後，這一群法師藉著強力魔法之助，在他們的世界周圍樹立了一個牢不可破的魔法屏障，把他們安全的封在這個小世界裏，同時也永遠的禁制了魔法之源—生命之井，讓宇宙的其它世界都成為魔法的荒漠……

太初以來的魔法派別分為十一個，大地（Earth）、風（Air）、水（Water）、火焰（Fire），以及它們的四個負面化身，戰爭（War）、瘟疫（Pestilence）、饑荒（Famine）、死靈（Spirit/Death），其它的五個則是，靈界（Spirit）、時間（Time）、幻影（Shadow）、生命（Life）、死亡（或相較於前者，亦可稱為無生命。）（Death），但是在“大遷徙”前不久，戰爭、瘟疫、饑荒、死靈四個合稱為黑暗之路的四系法師因為意圖消滅其它九個合稱光明之路的法師的陰謀被揭發，也因此魔法評議會隨之分裂，新生的魔法評議會就是由現存的九系法師所組成的，也因此梅林拒絕了黑暗之路法師進入“辛姆哈倫”；而在接下來的歲月裏，這九系的法師逐漸站穩了自己的腳步，構成了一個完整的分類體系—“辛姆哈倫”的新秩序就此誕生。

劍塔塔、暗塔

（Mystery of Fire）

這系的法師乃是火焰的召喚者，他們也就是較所稱的巫術士（Warlock），他們擁有可以操縱或喚醒強大毀滅力量的寶貴，這種力量可以讓他們在戰場上輕易的取人性命，同時也藉著這種力量來保護善良無辜的人們，這系的法師同時還有個重大的責任，那就是毫不鬆懈的守護辛姆哈倫這個神奇的世界。

烈焰系的法師分為兩個階層，分別接受略有不同的嚴肅訓練，他們是：

坎庫杜克（Dkarn duuk）：巫術士，戰將階級。

杜克沙里斯（Duuk-tsarith）：執法者，守護者階級。

當法師們初次來到辛姆哈倫這個世界的時候，大法師梅林本來希望建立一個沒有階級、國家疆域的魔法大同世界，但是其它的法師們仍舊固執的把寶貴世界的階級帶到了這個新家園，同時更因為對生活方式的歧見和認知不同，舊世界的派系之爭又再度展開，每個人都想要將自己的價值觀強加他人身上，整個世界又陷入衝突的惡夢中，此時這系的數位最有能力的法師召開了一項秘密的集會，在第一次的集會中，他們決定了烈焰系的成長自此當

門的目標，第一是絕對效忠烈焰系的命令，第二是終生致力於實現「梅林之夢」——也就是建立一個大統無國界的魔法師之國，而第三才是服從他們各自所服務的君王，起初他們之中的執法者階層「杜克沙里斯」是魔法師評議會命令的執行者，隨著國家的力量逐漸強大，評議會的勢力逐漸減弱終至於解散，而執法者們仍舊各自在不同的權貴手下服務，為了維持秩序，保持勢力均衡而努力，他們深信，終有一天「梅林之夢」會藉著他們的力量，在他們手中實現，近年來執法者們則和教會建立了互惠的關係，彼此利用，以獲得權力的均權。

當一個孩子一生下來，替他做測驗的牧師在發現這孩子的天份是屬於烈焰系時，牧師會馬上通知執法者，後者在幾小時內就會抵達，如果這個小孩也通過了執法者的鑑定，這個小孩就將在烈焰系法師的地下總部接受嚴格的訓練，中間的過程並無外人知曉，直到十八歲的時候，執法者才會離開他們的地下總部，被指派到他們服務的國家去，不論在何時何地，執法者們總是穿著覆蓋全身的罩袍，象徵他們受的嚴格訓練，不會受任何外界事物的影響，執法者的任務是在維護他們所注重的「秩序」，對他們來說沒有任何可以帶來秩序的手段是「不道德的」，他們把秩序與和諧的任務擺在正義與公平之前，對他們來說，如果少數人的「犧牲」，可以帶來大多數人的福祉，他們沒有任何的情感，所以也是權貴命令下冷酷、有效率的執行者。而屬於戰將階層的烈焰系法師則不在十八歲的時候離開總部，在接下來的幾年中學習戰史、戰技、領導能力，以及吸收實戰的經驗，讓他們以後有機會在戰場上與敵對陣，在進修結束後，由總部決定他們將要在何人的手下效命。

大地之謎

(Mystery of Earth) 世界的基本、工匠

大地系的法師可以說是提供了辛納哈倫上的一切的人造物，他們可以無中生有的製造出物品，也可以改變已存在物體的形態，當然也可以藉著兩種物質的結合，創造出一種全新的物質來；同時這大地之道中的最高層是大多數貴族所隸屬的統治階級，他們天生具有領導者的魅力，讓人一眼就可以感受出來。

崑·阿爾班 (Guin alban)：咒術師、創造物品。

波朗·阿爾班 (Pron alban)：魔術師，改變物體的形態。

阿爾班那拉 (Albanara)：統治階層的巫師，掌控了辛納哈倫上的大部份權力。

在「大遷徙」以前的舊世界中，大地系的法師向地位不高，一直是為眾人所輕視的一群，但是「大遷徙」改變了這一切的歧視，在辛納哈倫這個全新的世界中，一切都需要從頭開始，而這些物質的製造者和揮灑科技的巫術師們 (Sorcerer)；因為法師們就是因為科技的時代來臨而無存身之地，只得遷徙到辛納哈倫，所以難免對科學有些不滿，所以 Sorcerer 一詞業者這就把它歸成巫術師以配合書中的設定。) 同合首為了爭這個新世界而努力；隨著時間的過去，這群巫術師們逐漸的依階級的不同而分成了一個階層：岩石、木材、寶石、的巫術者，而同時這些工匠們也組成了強大的工會組織，藉著這個工會組織，工匠們開始一步步的提高他們的收費，希望以壟斷的方法來提高自己的利益，這時教會介入了，他們利用跟巫師供給法力的方式來阻止工會的強權，工會的企圖是被扼止了，但是這卻導致了工會和巫術師的交惡，因為隨著巫術師的工藝技巧愈來愈進步，工會愈來愈擔心巫術師終有一天會搶走他們的飯碗，再加上教會的魔法力量反而有利於巫術師利用科技方法不需魔法力的製造模式，在利益提高的對立下，工會對一般大眾開始散佈科學是邪惡的觀念，使得巫術師們受到不少的压力，只好被逼退讓工會，自己組成了一個較小的團體，試圖以科學的力量向世人證明他們存在的價值和他們能為這世界帶來的光明遠景，然而，極其不幸的是，沒有任何人察覺到，這即將為辛納哈倫帶來持續半世紀之久的「鋼鐵戰爭」(Iron Wars) 以及接下來的黑暗時代……

水之謎

(Mystery of Water) 學習各種生命的基本

水系法師基本上是有調和世界上一切無生生命的動物界的能力，正如同水是萬物之母一樣，水系法師也以他們慈愛包容一切的能力來結合萬物的傷口，撫平一切的悲傷；水系法師也因為能力的不同而分成督伊德教徒 (Druid) 和巫醫 (Shaman) 兩種職業，前者專長的是和人自然的共鳴和與動物的生存，而後者則專長是在人體的高等醫療上。

費漢尼許 (Fihansh)：在田野中工作的督伊德教徒。

瑪南尼許 (Mannansh)：職掌醫療的督伊德教徒。

奈爾達拉 (Theidara)：掌管深潭技的巫醫。

費漢尼許是能與植物溝通的法師，他們能安排植物規律的生長和健康的結果，如果想要改變環境

，甚至只是單純的瓊脂包皮，費德里許在烈日下，狂風中，大雨裏所付出的血汗是不可缺少的，他們可以說是辛爾哈倫上最為尊嚴，同時也是最不可缺少的人們。

福南尼許是利用田野中生長의 草藥來幫助病人的妙手醫者，他們藉著對植物和人體的認識來加速病人的康復，只是相較於草藥達拉，他們的能力較為有限。

草藥達拉的能力則可以直接的利用魔法來幫助受傷的人，藉著調整患者體內的循環系統來重新取得一個平衡來與病魔或傷處抗衡，草藥達拉擁有人體最高深的知識，同時也擁有治療最複雜困難問題的能力，當然他們的工作也是最耗魔法力的。

草藥達拉在戰場上是嚴守中立的，只要是傷者，不論是那一陣營的，他們都會費盡心力的加以救助，他們同時也擁有看穿他人情緒波動的能力，也因此能洞悉患者的許多秘密，但他們也同時避行占希臘醫聖希伯克拉底的醫者規範，不對任何人透露患者的秘密。在“鋼鐵戰爭”這段漫長的時間中，不分任何身份地位的慘烈死傷讓草藥達拉陷入了空前的急難中，但醫者的責任感讓他們背起這樣的重擔，但慘重的死傷也讓他們對人體的認知及醫療方式有了突破性的空前進展。

大氣之運

(Mystery of Air) 運轉集產和天氣的運轉產

出生就被賦與這方面宿命的人氣系法師則分為兩側截然不同的陣營：

肯哈納 (Kan-Hanar)：人氣動力、運轉的指導者

席福哈納 (Sif-Hanar)：天氣操縱

肯哈納的法師並不是一生下來就可以像大地系的法師一樣過著安穩的生活，他們還得要證明自己的能力才行。肯哈納的法師靠著他們的能力所組成的工會控制著一切海陸空的運輸，而唯一不受他們管轄的交通方式是“傳送門”，其它的一切貨物及人的旅行都是他們的獨門生意，也因此他們的工會在各城市遍設會所，提供他們的成員舒適的吃住，而更高等級的肯哈納則是大城市或首都的守門人，負責控制門人的旅行者，在那暗的“鋼鐵戰爭”期間，運輸業的生意大為蕭條，肯哈納幾乎無以為繼，但很快的，肯哈納為自己四處旅行的經驗找到了個大展長才的地方——他們成了所有參戰國家迫切需要的資訊來源——間諜。

席福哈納的法師雖然能夠操縱改變的天氣，但卻很難讓挑剔的人們全部滿意，不管是下雨或是入晴大都會有人不滿意，所以要如何的安排明天的

天氣就是席福哈納法師頭痛的事。在初抵達辛爾哈倫時，多虧了這一群法師，這些初到的移民才有能力在惡劣的天候下站穩腳步，進而建立保護所有人的魔法護罩，而在“鋼鐵戰爭”的期間，這一群法師間彼此的戰爭所帶來的颶風、暴雨往往比戰爭本身所帶來的傷害還大。

生命之運

(Mystery of Life) 牧師 (Catalyst)

牧師——也就是生命系的成員；在神奇の 辛爾哈倫上，雖然每一個法師都可以從周圍的生命能量中來汲取自己的法力，使自己重新具備施法的能力，但是這種過程是緩慢的、沒有效率的、相反的；生命系的成員雖然已身的法力十分衰弱，但是卻有能力使他所幫助的法師藉由牧師所吟唱的播文而通過牧師的身體，直接和自然界的能量“導通”，進而快速的獲得法力的支援。

牧師原本分為三個陣營：

頌力 (Thon-li)：目前掌管傳送門的牧師原先他們只是創造這些傳送門的“賢者” (Dayner) 的專職提供法力的牧師，現在因因戰者系的消失而肩負起掌管傳送門的任務

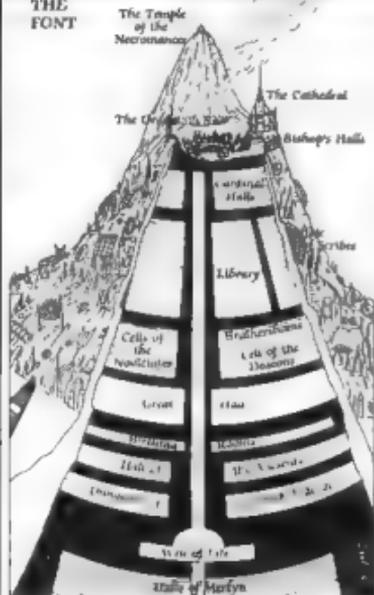
達力 (Darani)：法力的提供者，負責加強魔法師的力量。

沙拉克力 (Sharakh)：指導者，研究魔法力的傳送汲取，及正確的使用方法。

但後兩者已合為一體，也就是說現在的牧師同時要了解魔法力汲取的實際與理論。(註：Catalyst 直接翻成中文是化學上所謂的催化劑，在魔法上則可以稱做所謂的“引法物”，也就是某些法術需要一些媒介的配合使用；而在這裏的設定中，Catalyst 的地位是與其它設定的牧師相對應的，再加上他們擁有完整的教會體系，相對唯 異神 Almn 的信仰，所以翻譯成牧師應該還是適當的，只不過他們的醫療能力藉由水系法師取代而已。)

在舊世界上，生命系成員的力量不但薄弱，而且也因為安全的緣故，法師在旅行時往往會把這些沒有自保能力的人們變成小動物隨身攜帶，但在抵達辛爾哈倫後，這個新世界所蘊藏的豐富魔法讓他們意識到，頭一次他們有能力大幅提升法師的能力，同時也可以藉由提供這些魔法力，來讓人們向更美好的未來，因此他們向評議會力爭由他們來守護聖山中一切魔法力的來源，也藉由這樣的行動而爭取到了對神在世間唯一代理人 (D.M. III) 他們也訂立了全套魔法力傳承的守護條約 (當然在教會控制下的牧師是不會擔任協理法師的)，每一個牧師在他一生中都會至少 相當的時間在聖

THE FONT



山中修行，以加強他和教會之間的聯繫，而傳統上教會的總大主教是整個世界上最有權力的人，再加上後期的大主教和執法人，標靠著各地的牧師來收集一切的消息，和執法人之間的合作關係更把教會的地位抬上了最高峰，而在「鋼鐵戰爭」結束後，教會一方面穩定人心，一方面把戰爭的責任歸咎於撒謊科技的妖術師，方才把整個社會動盪不安的狀況給安撫下來。但特別值得注意的，是最近沙拉肯（Sharskan）地區的牧師叛出教會，提供所需要的人魔法力，以及與妖術師的合作，將科學帶回到這個世界上的舉動，對整個教會的體制和權威產生了根本性的動搖，迫使教會不得不開始正視這個人的威脅。

附帶一提的是，因為需要精確計算完成一項法術所需的魔法力，所以牧師們需要極高的數學能力，但許多高等數學的典籍都隨著妖術師一起被封印了起來，所以在這一方面的研究實際上已經滯不前了好幾百年。

幻影之謎

(Mystery of Shadow)

幻術師

不管是在「大遷徙」之前，或是之後，幻術師們都沒有任何的野心去追求世俗的權力，因為這系的法師是天生的藝術家，不管是在世界上存在的景物，或只有在人們的幻夢中才會出現的景象

，幻術師都有辦法將它們複製出來；對於幻術師來說，他們的唯一盟友就是中立無國界的藝術，為了隨時隨地都能尋找激發靈感的事物，他們大多四處流浪，以表演他們利用魔法力所創造出的奇觀，並且藉以溫飽，在「鋼鐵戰爭」期間，為了贏得戰爭無所不用其極的戰將所壓迫這群藝術家把能力用在戰場上，一方面擴大己方的戰勢，一方面削弱敵人的士氣；但是有許多的幻術師為了堅持自己的信念而被殺害或囚禁起來，不願意做出這種違背良心的事。

幻術師除了成為四處流浪的藝人之外，當然還有其它的謀生方式，那就是擔任教師或訓練者的職務，利用幻術師所創造出的如真似幻的幻象中進行幼兒的教育或是執法者和戰將作戰的訓練（嗯……魔法造成的 Virtual Reality …），這種具有極高效益的方式也讓幻術師們可以從中獲取極高的報酬，但是幻術師們一般都不認為這樣是守規矩、一成不變，只是順著別人的指示來製造幻像的工作會嚴重的扼殺他們豐富的創造力和想像力，但是卻又往往為了家庭的緣故而必需不甘不願的接下這樣的工作（唉！如果大家都能做著和自己興趣相符合的工作該有多好啊！）

時光之謎

(Mystery of Time)

歷史與預言

擁有這項寶貴的才能數量可以說是全辛樹哈倫士人數最少的部份，也因為他們力量如此的強大，許多謬言也對他們產生了許多的疑忌；這系的法師在歷史上的任何一個時段都佔了一個極其重要的地位，也因為他們的預言能力，使得大眾認為他們是最靠近神明的行意的群，對他們的敬畏也向沒有稍減過。

賢者（Diriner）們所看到的未來並不是一個線性的、不可改變的未來，相反的，他們所看到的是數個「可能的未來」，每個未來都有相當的機率成為真實的未來，關鍵是在人們去採取什麼樣的行動，才會使得某個未來成真。賢者並沒有能力真正的介入去改變未來，他們所能做的只是提出忠告，讓人們自己去決定到底要給自己帶來什麼樣的未來。

早在妖術師們脫離工會時，賢者們就預見到了將來會導致黑暗的「鋼鐵戰爭」，但是卻沒有任何一人留心聽聽他們的忠告，終於讓全辛樹哈倫士墜入了瘋狂的戰火之中。

賢者們同時也為了辛樹哈倫士的交通做出了許多的貢獻，他們憑著自己對時空的了解，在辛樹哈倫士建起了四通八達的傳送門，讓人瞬間就可以抵達

遠在千里之外的目的地，但是隨著賢者的消失，如何建造傳送門的知識也隨之失傳了，只留下賢者專屬的牧師來看守這些通道。

因為賢者極度稀少，所以在「鋼鐵戰爭」的期間，很輕易的就被全部消滅了，更因為一般賢者的誕生都需要父母雙方的血統皆為賢者才行，因此，一般相信，辛姆哈倫上的時光之道這門藝術，已經完全的失傳了，再也沒有傳人可以承繼這樣的技藝了；但是牧師們仍然保留了僅存的一項能力，那就是現在的牧師們可以靠著賢者的知識來預知一對男女結合後（嗯……這裏的結合可不是指肉體上的啦！在辛姆哈倫上，育種的！作是由牧師來將精卵結合，並且在了宮內著床；肉體上的結合在辛姆哈倫！是被視作野蠻、褻神的罪，罪可致死！）會不會產生健康的下一代，簡單說來，就是催生保健，以此來控制辛姆哈倫上人口的質與量，如果預知的結果是負面的，這對男女就沒有結成人妻的機會。

靈界之謎

(Mystery of Spirit) 異靈或靈魂的力量

這套系統的法師，同樣的，也在混亂的「鋼鐵戰爭」中全部失蹤了，這到底是戰亂的結果，還是有心人士的計劃，沒有人知道……

靈界之道的法師有 種不同的類別

阿路曼 (Aluava)：死靈法師，擁有直接和過世之人的靈魂接觸的能力。

契烏曼 (Cheuva)：附靈者，附著靈魂生活的法師，使他們不要作惡，影響个人的生活。

歐歐曼 (Omueva)：巫毒師，他們能夠直接得知鬼神的信息，從而指導世俗的人們。

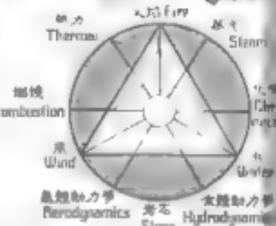
靈界之道的法師藉著他們的能力而行走於陰陽兩界，成為兩界溝通的橋樑，他們能夠安撫受苦的靈魂，向陽間的親人們傳達他們的要求，甚至經由這些靈魂的訊息來警告某人即將發生的危險，而靈界之道的法能也因此受人一般民衆的歡迎，從而掌握了令人矚目的巨大權力，動搖了民衆對教會的信仰；沒有人能確定靈界之道的法師的全數失蹤是不是某些人的陰謀，但可以確定的是一教會在這方面獲利最多……

死亡之謎

(Mystery of Death) 轉生家

現在的辛姆哈倫上，這是一門已經被封印的知識，受到眾人的詛咒，然而在往日的時光中，科學家並不一直是邪惡的異端，他們是辛勤的工匠和嚴肅的學者，許多擁有強大威力的法杖 (Wand) 和

魔法圖像、魔法物品，都是由他們所製造出來的，把法力灌注給沒有魔法的物品是他們的專長，而這樣的能力也的確給辛姆哈倫帶來了前所未有的黃金時代。在科學家們的退出！會行動之後，使聚在



科學家的分類

起致力研究，使得這門學問的進展前所未有的快速，然而人們卻沒有足夠的智慧和能力去控制它，在接下來的「鋼鐵之戰」中，科學被用來進行大規模的破壞，使人民遭到了難以想像的傷害，因此在接下來的歲月中，科學家們被人所憎恨、殺害、監禁，所有一切有關它的典籍和知識都被封印，幾在而又勇單力部的科學家逃到了荒野中，幾乎忘記了祖先所留傳下來的偉大知識而活著；現在的科學家們再也無力恢復過往的光榮，只留下了對於輪日的崇拜和一種稱為「西安克」(Scienc) 的宗教儀式。

人物介紹

喬朗 (Jeram)：由安加 (Anja) 贊人的小孩，完全不具有魔法的資質，是所謂的沒有生命的人 (Dead man)，但身份曝光，就會遭到殺害；真深信自己具有貴族的血統，有朝一日要重回王城，取得原本就屬於他的榮耀，他所不知道的是，他的肩背負著跟辛姆哈倫存亡息息相關的命運，而他真正的身份是……

沙里昂 (Saryon)：醉心於數學的神父，因好奇奇檢觸科學的禁書而被城處刑，後被大主教凡亞 (Vanya) 派去荒野中的科學家村落監視喬朗，因為心中的一份愧疚而暗自決定此後要一直幫助喬朗，跟喬朗過重而重疊。

莫西亞 (Mosiah)：邊境小村村長的兒子，雖然沒有貴族的血統，但法力卻沒有任何的遜色，和喬朗一起長大，深深受到喬朗的吸引，也是喬朗唯一會關心他的朋友。

金金 (Simkin)：行蹤詭異莫測，時而幫助喬朗，時而出賣他，交遊廣闊，行事浮誇，每個人都把他當做小丑一般的人物，沒有人了解他到底目的是什麼，塔羅克 (Tarok) 牌中的「愚人」(The Fool) 可以代表他的行為。

布蘭克洛德 (Blachloch)：叛逃的執法者，在逃入荒野之後發現了殘存的妖術師的村莊，進而以強力的法術控制了村莊中的人，強迫他們打造武器提供給沙拉肯 (Sharakan) 的政府，他對喬朗直懷有相當的戒心。

凡亞 (Vanya)：這代的總大主教，對王上的權力並不滿意，想要在兩大強權中挑起戰爭，而為了某種原因，他親自下令要把悉叻高提回聖山。由於日前和執法者結盟的關係，使得全宰對哈倫的一切活動都在他的掌握之中。

安雅 (Anya)：喬胡的母親，因為遠處教會的旨意和一名牧師結合，而被父親眼睜睜看著自己的愛人被石化，因而陷入了半瘋的狀態。

安頓 (Andon)：現在妖術師的領導者，堅持不將科學用在邪惡的道路上，但是卻沒有足夠的力氣相抗衡，對於現在科學家潦倒的境遇感到十分無奈。

法事的開始

爲了找出中止「鋼鐵之戰」的方法，這代的人大主教決定請求唯一的真神指引他的子民，在經過了複雜的儀式和禱文之後，藉著聖靈的幫助，他們喚來了一直在眷顧著他們的聖靈……

……他的四周圍繞著強力的魔法，臉上洋溢著狂喜的表情，我們敬愛的主教用著不屬於他的聲音開口了，但是接下來的卻是我們意想不到的，下面就是他說的話，但願我有足夠的勇氣寫下來。

「聖靈的降臨中，將會生出一名雖然沒有任何的法力，卻仍然能活下來的人。當他再度從死亡中復活時，在他的手中將會帶來這個世界的毀滅……」

也許這段話還沒有說完，但是就在這時候，我們最敬愛的主教發出了一聲憤厲的吶喊，和他說出的話一樣，都是我一輩子忘不了，他緊緊抓住了自己的胸口，倒在生命之井旁邊，死了。他身旁的聖靈操彷彿被閃電擊中一般，四肢不能動彈，口中發出喃喃不清的囁語。

於是我們就這樣被上帝所遺棄了……

……也許有一天這樣的未來會降臨到你們的身上，這一份文件將被交給無所不知的執法者保管，只有大主教在登基的那一天才能向他揭露……

……願上帝保佑你，還有所有的人。

——摘自「胡馬之印」的預言「第一集」大預言

誕生在辛姆哈倫上的孩子，出生，都必需通過連串的測驗，以決定他擁有哪方面的天賦，若是這個嬰兒沒有通過這些測驗，他就會被教會帶走，中止他的生命，因為一個法力不足的人，在辛姆哈倫上，是沒有價值的。這一天，最令人驚訝的事發生了，由馬里隆 (Mevilon)，天空之城的女皇所生下來的小王子竟然也沒有通過測驗，而且更罕見的是，王子不但是測驗不合格，而且是每一方面的測驗都不合格，也就是說除了體內連絲毫的法力也沒有；位高權重的她們，也無法救回小王子的命

，教會帶走了小王子，全國的人民取消了狂歡的宴會，拆除了華麗的裝飾，懷著跟女嬰一樣哀傷的心情，爲了紀念沒有機會統治他們的王上面服了二天的喪。大主教也爲了近年來誕生的小孩中，有越來越多的數目不能通過測驗而感到憂慮，雖然教會盡了全力搜檢他們，但是父母們總有辦法讓自己的寶貝逃出生天。大主教擔心，總有一天這些法力不足

的活死人會消耗一切的資源……

沙里昂，一個不怎麼傑出的牧師，可是個數學天才，他在這方面的表現使他早早的就得以進入聖山學習，但因為他對數學知識的飢渴，不久現有的書籍就不能再滿足他了，而因為傳說中妖術師在數學上的偉大成就，使得沙里昂抓摸不住好奇心的驅使，偷偷的進入了藏放封印知識的書庫之中，可是卻不幸被發現，大主教凡亞蘭及執事沙里昂的母親是馬里隆女皇的表親，因而爲要在家人間的饒恕沙里昂，並且將沙里昂帶到馬里隆的貴族家中服務，免得他再生事端。

聖山，一個小小、平凡的農業小村莊，這一天在地平線的另一端突然出現了一個衣衫襤褸的女人，但是身上卻散發著一種混合了瘋狂與高貴的神奇氣質，女人自憐哀婉，而她懷裏的小孩則是貪婪，村了農的人雖然也對女人的來歷感到可疑，但是仍然見怪不怪的把她和高剛一起收留了下來，而高剛則在田裏辛勤的工作以換取兩人最基本的食物。喬胡從會講話開始，安雅就把他關在房中不跟其他人接觸，並且教他講書獃字，而且爲了不讓高剛被人發覺身上完全沒有法力，安雅教了他一些小把戲來偽裝法術，在喬胡長到夠人能工作之後，他也必需和其它少年一樣在田中辛勤的工作，靠著那些把戲騙過人家，同時也認識了莫西亞，但隨著年歲漸長，喬胡不會像其它人一樣使用法術，甚至於基本的魔法在空中飄浮的事實也會愈來愈顯露。而新來的監工又不肯許，要嚴閉雙眼，反而在太陽上的時候強迫喬胡要飄浮起來，安雅怕惡化高剛的身份，要形成被人要殺監工，卻死在監工的手下。喬胡悲憤之餘，用石頭打死了毫無防備的監工，村人感謝高剛得他們脫去了欺辱他們的監工，所以幫助喬胡逃入荒野之中，莫西亞並且隨後跟喬胡而去，希望能得到妖術師的原諒。

凡亞大主教雖然還在聖山，但是也立刻得知了這個消息，於是將遠在馬里隆的沙里昂神父召回來，希望他能偽裝對科學有興趣的叛逆牧師，以取得喬胡居住的小村中居民的信任，以便能重新帶回的村莊，將高剛給抓回來。沙里昂因爲根本不適農莊的生活而吃了不少苦，最後還得要冒著生命的危險進入荒野中尋找妖術師的村莊，他卻不幸遇上了人災旱一年中，空靈靈滿口胡謔，但是他卻知道

沙里昂的祕密任務是天主教所指派，把沙里昂噴得一頭黑水，只得跟著辛命在密林中四處亂闖，把沙里昂弄的頭破血流，最後還把沙里昂給騙到了妖精皇后的地下宮殿中，眼看著就要和妖精皇后成婚，辛命又把沙里昂給救了出來。沙里昂終於抵達妖精術師的村莊之後，他卻發現喬朗只是一個為母復仇的少年，而受到全村的哈倫哈咒的妖精術師，也只不過是一群惡劣劣環境博鬥的可憐人，更令人感到驚訝的是，全村的人竟甘心被 轉執法者所奴役者……

「爲什麼不反抗他？」安頓悲傷的搖了搖頭。

「你曾經遇過執法者嗎？你曾經有過讓他的手放在你身上，就像蜘蛛咬乾獵物的血一樣把你的法力吸光嗎？」神父，你用不著回答，如果你遇到過你會了解的。至於我們嘛，是的，我們的確在數量上佔優勢，但是我們不是 體的……

——摘自《開關之劍》的附錄「第一卷，第一章」《實驗》
(The Coven of the west)

沙里昂雖然用盡各種方法，卻沒辦法得到喬朗的表態，反而因爲辛命的多嘴使得喬朗更加疏遠，沙里昂開始真心的想要幫助喬朗脫離過去的苦難。另一方面，喬朗利用辛命告訴他的祕密書庫中隱藏的妖精術典籍，從而得知了一種叫做「黑石」的藥物，擁有和鐵接近的性質，但是卻可以吸收他週遭的一切魔法力，如果和鋼鐵製成合金，它所鑄成的武器，將是與法師作戰時的致命武器，連執法者都無法感應到它的使用者。在這個妖精師的小村莊中，不但傳人的知識消逝了，他們的後代甚至連字也不認得，喬朗雖然聰明，能閱讀的人，但卻無法瞭解書中全部的內容，無法掌握正確的混合比例和鍛造時間，因而遭到一再的失敗，這天他又在試圖靠運氣來確切找出正確的比例，可是布蘭克卻突然出現在身後……

布蘭克洛克笑了，即使在燭燭的光亮前，這樣的笑容仍然是黑暗：「在你來之前，我還看過更可怕的事，有一天，你會學到如何控制你心中對權力的火焰般的渴望，可是你還是個孩子，就跟我當年第一次行動的時候一樣年輕，就是我被迫來到這裏的原因；但是在你和我之間，有那麼一點不同：當年我想要取代的人沒有注意到我和我的野心，他對我太大意了。他伸出一隻手來，放在喬朗的肩膀上，雖然身在熾熱的火爐旁，喬朗仍不禁感到了一陣寒意。」我不一樣，我注意到你了，喬朗，我不會對你過於防備的……

——摘自《開關之劍》的附錄「第二章，第八章」《實驗》
(The Experiment)

由於沙里昂的到來，使得布蘭克洛克有充足的魔法力展開一些比較積極的行動，他決定帶著他的

手下一起去劫掠鄰近的農莊，準備將他們的收成所得洗劫一空，雖然有許多人不贊同他無情的做法，但是也只能放聲而不敢言，村莊中的年輕人包括喬朗和莫西亞也都加入了這個隊伍。

希蘭克洛克和他的手下對農莊中膽敢反抗的人毫不留情的加以鞭笞，沙里昂無法忍受自己的力量被拿來殺人，憤而拒絕了再提供給他魔法力，而喬朗和莫西亞也爲了出手拯救被布蘭克洛克下了宿敵的沙里昂而引發了嚴重的衝突，最後一起被關進了妖精師村莊中的牢獄，受到嚴密的看管和監視。

沙里昂因爲在農莊中親眼見到無辜的村民被自己的法力所殺而深受打擊，因此決定幫助喬朗逃脫「開關之劍」，可是對於「把妖精術師的邪法帶回到世界上來」的這種想法又嚴重的和他的道德觀相違背；最後因爲對布蘭克洛克舉行的厭惡，沙里昂幫喬朗解讀出正確的混合比例，再加上他的純粹魔法能量的加護，「開關之劍」終於誕生……

由於辛命又把這件事情中告到布蘭克洛克，使得喬朗被迫提前行動，沙里昂假意出賣喬朗，把布蘭克洛克誘至喬朗自製的煉鐵爐旁，由於喬朗體內並無任何的法力，因此布蘭克洛克的第一個魔法法力的法術失效，再加上沙里昂此時連帶供給魔法力的過程，把布蘭克洛克的法力削弱甚多，喬朗則盡全力握劍刺去，劍刺穿了他護身法場，險惡的布蘭克洛克終於還是死在「把初鑄成的劍」……

天主教一直不願削減這個妖精師之村的原因是因為他們的力量還十分渺小，不足以構成威脅，如果冒險攻擊他們，而讓「科學」還依舊存在的祕密洩漏出去，恐成惹怒反而不好，因此他撤出了表面上的教徒的布蘭克洛克去接管那個村莊，一方面幫沙里昂製造武器，一方面又暗暗地提供馬車隊消息，希望挑起雙方的戰爭，而喬朗被發現後，天主教凡聖下令要留活口，因此布蘭克洛克才會被殺，而喬朗一行人在殺了他之後又逃入荒野中，由於「開關之劍」的保護，連最強大的偵測魔法也找不到他們，凡聖無奈只好通令執法者全力通緝。

沙里昂在「開關之劍」殺了布蘭克洛克之後逃到十分後悔，直力勸喬朗把這把邪惡的劍給毀掉，但喬朗執意不肯，並且想要用這把劍讓自己回到馬車隊，爲尋得與安雅雅說過的財富和權力，沙里昂一行入只好由辛命帶路，向著入空之城馬車隊而去。

第二節

「開關之劍的末日」

魔鏡人倫奇爾

傑洛德 (Gerald) 王子：沙里昂王國的王子

，天生有領導者的風範，受到臣民的敬愛，並且精通陣陣用兵之術，同時也是一名劍術高手。

雷迪梭維克顯赫主教（Radisovik, Cardinal）：傑洛德的良師益友，他也是帶領沙拉肯地區的牧師反抗教會的首領，主張牧師應該給予任何有需要的人魔法力。

關朵琳（Gwendolyn）：馬里隆中上階級貴族的女兒，和來到這裏追求權位的喬朗陷入熱戀之中。

沙維爾（Xavier）：馬里隆現任女皇的小弟，擁有繼承王位的權力，因此在得知女兒先死之後，千方百計想要揭穿它，並且想要利用喬朗以達成他的目的。

一行人在辛金的帶領下四處亂闖，沙里昂驚訝的發現，他們竟然在向錯誤的方向旅行。正大感不解時，竟然遇上了出遊的傑洛德王子，經由辛金的介紹和說明，傑洛德了解了布羅克洛克雙面间谍的身份，並且得知喬朗是馬里隆的貴族之子後，決定留下來教導少不更事的喬朗。而他還不了解的事情……

“原諒我，太子殿下！”喬朗諷刺的說道，“我不像你一樣有上好的綵緞綉織可以穿，我也不在玫瑰花園裏淋浴，或用昂貴的香精塗滿全身！也沒有人叫我‘大人’，哀求著請我的腳！現在還不會但是有一天會的！”他的聲音因憤怒而發抖，他用力的站了起來面對傑洛德，舉拳緊握著“我以上帝之名起誓，他們會的！該死的，你也不例外！”

傑洛德看著這個狂怒的年輕人，“喬朗，我寧該想到這就是你一直想做的貴族，而這也是為什麼我認爲你永遠不會成真正的貴族。我開始覺得我高估你了，因爲你就只配屬於馬里隆，你的想法跟那些披著貴族名號的野獸一樣一樣！”王子面向著東方那個遙遠的城市說：“但是他們會學舉的，”他認真的說：“可是這會讓他們付出極大的代價，你也一樣！”王子把注意力轉回眼前這個藍的發抖的年輕人：“上帝教導我們的是，一個人不是真正的高貴，不在於某些血統上的巧合，重點是他如何對待他遭遇的人，剝去那些高貴的衣服，我們和田裏辛勤工作的農民沒啥差別，最後都只不過是黃土坯……”

— 第一章 “學巫之劍的旅程” 第 三章 第十二章 “劍之劍術”
（The Fencing Master）

傑洛德同時也教導喬朗一些基本的劍術，並且發現“開黑之劍”最適合缺少魔法力的人使用，而喬朗完全不具有魔法力的本質更適合發揮“開黑之劍”的威力，最後在分別的時候，傑洛德建議他們偽裝成流竄的幻術師以混進馬里隆。

好不容易抵達了馬里隆的城門，可是卻又因爲

辛金正遭到追緝而讓一群人全部被留置，這時城中貴族的女兒—關朵琳出面替他們掩護，先將他們帶至家中安置，關朵琳的父母雖然對喬朗的貴族身份半信半疑，但礙於情面，還是留他們住了下來，令人意外的是，辛金竟然真的請到了馬里隆的祭司昆德，一群人受寵若驚，關朵琳的父母除人感榮幸之外，對喬朗的德性也轉趨友善，對關朵琳和他之間的戀情也樂見其成；只有知道喬朗真正身份就是十八年前對外宣佈死亡的女皇之子，現任帝王的親生兒子的沙里昂感到憂心不已，多次承受不了這種壓力而病倒。

另一方面馬里隆城內則是暗流洶湧，女皇事實已經死亡，帝王則是靠著魔法來使他妻子的屍體與常人無異，以便繼續統治馬里隆，而主教凡亞伊在他背後撐腰，希望繼續能利用這個職位向無實權的帝王來幫助他的野心，而女皇的弟弟爲了繼承權的問題當然也不肯善罷干休，而因爲目前喬朗和辛金都在帝王的保護下，執法者也无法輕舉妄動，時間各方面都陷入了一個微妙的平衡中。

在喬朗探尋他真正身份的過程中，漸漸發現也許他的貴族夢只是一場空，而關朵琳的父母爲了幫助他而找來了當年幫女傭接生的醫生，可是醫生卻說當年安雅產下的是死胎，時間讓喬朗無所適從，深受震撼，而關朵琳則答應喬朗不管他身份如何都會和他在一起，於是兩人決定一起私奔，而沙里昂、莫西亞、辛金也決定去馬里隆馬里隆；但是此時執法者暗地裏綁架了沙里昂，入了教團用當年的人預言來威嚇他，沙里昂不得不只好屈服於入教團的勢力之下，再加上辛金又再度把喬朗等一干人等的行蹤全都洩露給執法者，甚至直接把喬朗帶入陷阱之中，使得喬朗突有“開黑之劍”，卻因爲不及防備而被捕。而被迫接受皇室法庭的審判，沙里昂則被迫爲喬朗的罪行做證，而大主教則爲了不使預言實現，決定對喬朗處以“石化之刑”—一個只對牧師使用的刑罰，將在牢獄給偷的邊境處刑，而犯人的身體雖然石化，但那魂卻永遠困在石像中，永遠逃脫不了這樣的悲慘命運。永恆爲了牢獄給偷而看守著邊境，防止舊世界的敵人侵入。

而在行刑的那一瞬間，沙里昂以身體質罷了石化的法術，並且把手上原先做爲證物的“開黑之劍”交給喬朗，喬朗一怒之下用“開黑之劍”吸光了所有法師的法力，可是卻仍然無法逃轉石化的法術，喬朗悲痛之餘把手中的“開黑之劍”交到尚未完全石化的沙里昂手上，轉身趁混亂之際帶著關朵琳越過了牢獄給偷的魔法邊境，避入了人類“死亡之境”的舊世界，留下鎖住的他們…預言已經開始成真了……

【第三部·下期待續】

活潑亮麗的美少女們
將伴您展開一連串
幻夢般的旅程

...re, Japanese games. And scanned graphics files. Now...ance...
...uous women and hot...tion of Japanese Anime, with Megatech's...
...6-track stereo sound and...graphics hand-scripted for your PC. You'll know...
...rky The Japanese... and... . But keep the software for th...re...

中文版全新上市！

GOBRA



眼鏡蛇任務

熱情開發中！

DRAGON QUEST III



龍騎士 III

強勁熱賣中！

METAL GEAR

THE BATTLE OF THE ROBO WARS



機甲之夢

請至全省及香港地區電腦門市、書局齊名選購，或電洽本公司，部份遊戲不適合 18 歲以下玩者！各式遊戲精品即將引繼上市

MEGATECH

SPACE WAR SIMULATION

銀河英雄伝説

II SP

系統需求

- IBM PC 286以上及相容機種、建議使用386 8X-10以上機種
- 2MB RAM & EMS 驅動程式
- 硬碟及1.2M軟碟
- DOS 5.0以上作業系統
- VGA顯示系統
- 滑鼠
- 支援Sound Blaster & Pro /MT-32/CM-32/LAPC-1 等音效卡或音源器

原畫 河原廣之 (C)1992,93 QUEST/BOTHITEC (C)1992,93 Micro Vision
(C)1994 田中芳樹・編輯岩崎ジャパン・キティフィルム (C)1994 享和企業・鐵波軟體

美麗的銀河，正在燃燒中！

究竟在何處才能找到沒有被戰火波及的星系？到底在何時才會見到銀河系出現和平的曙光？宇宙曆796年由高登巴姆王朝所支配的銀河帝國與反對專制政治的自由行星同盟，在廣大的宇宙中展開永無休止的戰爭。以32個星系所組成浩瀚無邊的銀河作為舞臺，以各種戰術、戰略進行變化多端的戰爭。

遠遠超過您所想像的「銀河英雄傳說 ■ SP」，是一部引導您進入銀英雄傳的世界中，以發揮高超的手腕統一宇宙為最高目的的遊戲。勝利的榮耀究竟會落在誰的身上？是「常勝的天才」萊因哈特？還是「不敗的魔術師」楊威利？請您盡情地拓展自己的野心，讓銀河持續不斷的燃燒吧！



BOTHTEC®

12月全球同步上市
中文版代理發行·生產製造
微波軟體

中和郵政1-400號信箱 TEL:886-2-3695077 FAX:3695177
香港代理 CompuMark Software(H.K.) Co. Tel:852-3863884

龍戰三合

各種戰士戰將靠邊站

三合會已發出格殺令

遊戲史上最殘酷血腥的一頁

3DVR 遊戲登峰造極之作

RISE
OF THE
TRIAD

Accend Inc. 艾全訊網絡有限公司

©1994 Accend Inc. All rights reserved.



軟體世界

SOFTWARE (CD) SOFT WORLD



生化超人™

- ◆ 閃躲、攻擊等動作十分迅速，畫面搖動流暢，加上如電影般動畫及第一人稱視角。
- ◆ 數位化語音及音效，戰鬥時如拳擊到肉，拳拳生風。
- ◆ 任務種類繁多，要找到真正的頭頭，必須付出血的代價！

Cyclones



你的身份 無辜接受改造的生化人
 你的敵人 包括各式各樣機械怪獸
 你的任務 刺殺異星生化軍團主帥
 你的未來 只有拼命殺出一條血路



STRATEGIC SIMULATION INC.



軟體世界 歡迎科技有夢... 代理製作發行

電玩短評

惡魔記



猛犬小花，英勇無比，主人的命命絕對沒救，但是因為主角坐視了點。



七宗地獄



為了尋找暴風之石，Rif 這小子竟把筋節刺到這裡來了！



多事之秋



經過這文的書以後，美少女大概會好好的被抽離去了！



謝謝康大大之後的則則了除者……



Gabriel light



我要的一是雲雲



以長鞭為武器的柳若天，其威力無比，真不知他原本的行業是什麼？



GAME

SHORT



進入第一代的遊戲中，鑽入新敵密技，在眼球睜起後，～什麼！這是什麼攻擊姿勢！



大戰末期，德國引以為傲的工業技術似乎有點“走樣”了。



飽受天地靈氣，日月精華的奇石，可是初生石猴所能轉易進身……

孫悟空鬧龍宮，獲得神器，可變了个半花果山，伸縮自如的金箍棒，正可派上用場……



那拜是名大力士，拿小寶若無十全準備如何能將他生擒……



為關克爾，傳送站是極重要過程；但是，什麼時候開始，它的高空變了……





拿著 Ravenkind 護身符，才能對付最後的魔王



我們的魔王先生



哇！撲過來了！



看神聖護符 Ravenkind 的威力！

這 是「魔界召喚」的製作小組與 TSR 合作的 3D RPG，就整體而言，具有相當不錯的水平；不僅畫面精細（因為採用較 MCGA 高的解析度），而且在故事情節上有頗具起伏變化。不過在另一方面，可能就有些奇怪；例如怪物的強度及表現，與說明書所說敘述的相差極



這是什麼地方？



Trama's Catalogue 的力量



收集全五項寶物



擊倒魔王後，留下了護身符

大，有的應該動作快的怪物，實際上相當遲鈍；拍火的怪物在按了數顆火球之後，竟然跟沒事一樣，讓筆者懷疑他或是那邊有問題？本遊戲也有推出光碟版，據說不僅有較多的動畫及數位曲音，同時也有更多較特殊的 NPC、怪物及支線任務。各位若有興趣的話，不妨試試看。



這位穿著鎧甲的先生沒有身體！



我們回來了，你還好吧？



看來魔王並沒有被完全消滅...



這是攝集的預告伏筆嗎？

遊戲終結者?

PARIA

●林博章



本遊戲還有一點讓我喜歡的地方，就是遊戲中還有提示功能，有此功能之後，對於像我這種對解謎向來少根筋的人來說，確實是一種德政。真希望遊戲公司快點出第二代。

四 戶光碟片的容量之大，大家就可以知道內容的豐富充實程度，當然遊戲所要求的配備也較高。

遊戲採用真人參與演出及在

擬真的環境中進行，直讓人有宛似就是在真實世界調查搜索。遊戲的劇情十分錯綜複雜，配上精彩的過場動畫，讓我真是愛死它了！



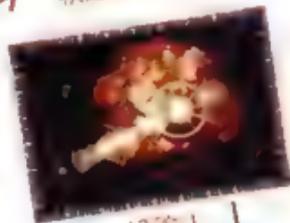
快選命，不然就玩完了



美麗的地球 ↓



鑊炸吧！月之子 ↑



好險！ ↓



師徒惡言相向 ↓



最後緊張的時刻 ↑



又可搶戲跳舞了 ↓



養了一個咬布袋的女人



可怕的“變態龍”



誰！對女人我又能說什麼呢？

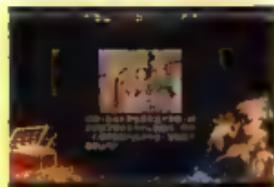
大航海時代 II

談到大航海時代，就不能不提到它的參考藍本：「大航海」。因為這個 APPLE 時代的經典名作地位太崇高了，而使得當初「大航海時代」的推出還曾受負一些讚許。但隨著時間的更迭，「大航海時代 II」的再出

發顯然比只是舊瓶裝新酒的「大海盜黃金版」要繽紛華麗許多，且這次還突破了以前的柱樁，而改採以多人多線式的進行方法，劇情的走向會因玩家所選擇的角色不同而有另一番局面。

(因為大航海時代的結局非

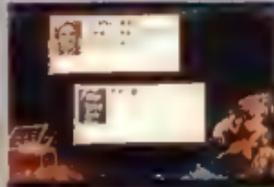
常豐富，故以下為結局大串連而非單一角色的結局。)



(1) 貢獻重大獲爵位



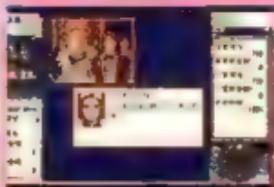
(4) 往事憑弔的滋味



(8) 榮任海軍總司令



(2) 打開航海日記史



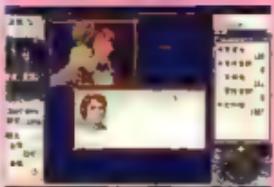
(5) 冒險之路始展開



(9) 捍衛疆土迎挑戰



(3) 貿易之路樂無窮



(6) 聖人寶杖再出現



(7) 如百家爭鳴大航海

歪歪

爆笑

三國志

笑 三國志，是個人富翁式的遊戲，但從其名字上即可得知必是個「趣味橫生」的遊戲，事實上從開頭的破關結局沒有一處不想盡辦法令玩家「咱飯

」，如 7-11 商品販賣店、小籠包的遊戲像打地鼠、賽轉彎等都有看頭，而武將拍賣會更是令人捧腹大笑，遊戲中生動有趣的對

話對在這個緊張忙碌玩現代社會的我們來說，是陪伴我們度過無聊人生，安慰我們受氣悲傷時的最佳小品。

那些討厭鬼終於解決了！



那也嚙呢！



君主是陪殺的對象這下慘了



權力這個好！



讓我考慮考慮



你講的是真的嗎？



一想到還有美女舞團就...



這麼好好處，決定下海了



似乎在為續集打廣告





這一個標誌

代表著我們辛苦經營的成果
而它所代表的保證即是：

誠心，努力，負責

To be BEST & TOP

是我們一貫追求的目標

如果您是玩家

您一定會肯定我們的作品

如果您是門市

您一定要加入我們的行列

我們以最誠摯的心情，期待
您和我們一起共享努力的成果

總代理：宏申資訊有限公司

TEL : (02)920-3871

FAX : (02)925-6550

九藝資訊股份有限公司

弘煜科技事業有限公司

傑克豆資訊有限公司

歡樂盒有限公司

歡樂盒
GAME BOX

歡樂盒出品
玩家有信心

戰 虎



沙漠行動

就算新手上路也樂趣滿點！

①親切簡易的操作介面，毋須煩瑣的練習，就能駕駛戰虎馳騁

②多種多樣化的任務等著您挑戰。

③攻無不勝，攻無不克之坦克英雄——戰虎，是全球坦克之王，
百戰百勝之主戰力！

④完成所有任務，即可獲得戰虎的專屬勳章，隨時發動

歡樂盒有限公司

台北縣永和市中和路343之3號12樓
TEL: 886 2 2316454 FAX: 886 2-2316424

總經理
宏申資訊有限公司

歡樂盒
GAME BOX

歡樂盒出品
玩家有信心

熱門電影與電腦遊戲的完美結合

◆您將在遊戲中欣賞到
著名的佛山無影腳及
各家舞門功夫，精彩
絕倫演出！

燦爛
鴻



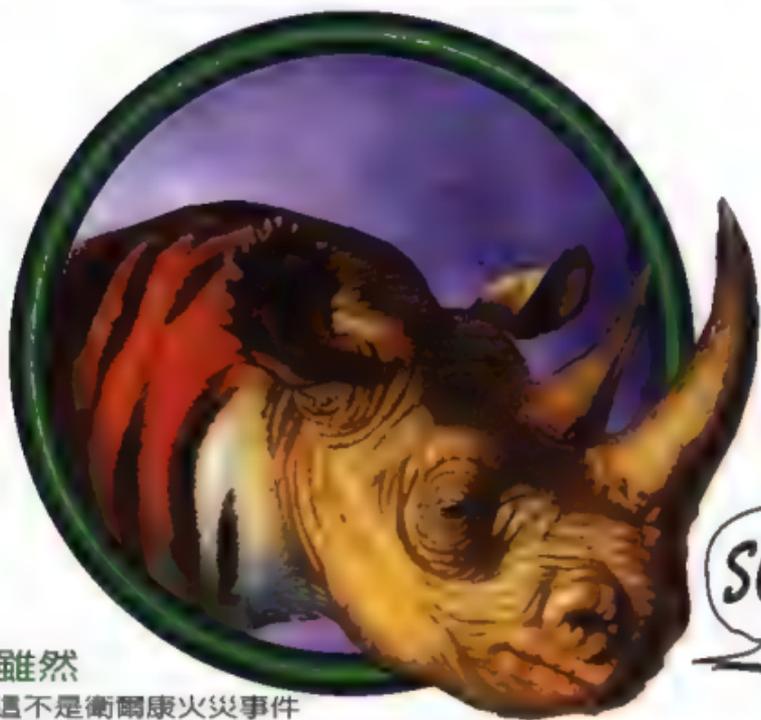
程式、企畫、美
術設計一千人等
請速電
(02)231-6454



歡樂盒有限公司

台北縣永和市中和路343之3號12樓
TEL 886 2 2316454 FAX 886 2 2316424

道歉啓事



SORRY

雖然

這不是衛爾康火災事件

也不是 2 2 8 事件

但是

它卻牽涉到有關
地球生物生態基因
無法中文化的事件

因此

就商業道德立場上

我們決定僅向全國模擬玩家

致上萬分的歉意

模擬生命

五一勞動節 **模擬** 上市

© 1993, 1994 Sim-Business and Maxis. All rights reserved worldwide.
SimLife is a trademark and Maxis is a registered trademark of Sim-Business.
SimLife is manufactured and distributed in Hong Kong and Taiwan ROC under
license by Asia Recording Co., Ltd and Soft-World International Corp.
IBM is a registered trademark of International Business Machines, Inc.
電腦生命新樂園: © 1993, 1994, Maxis 公司註冊商標。中華人民共和國及臺灣地區
專利商標。請予認明。



軟體世界 電腦娛樂世界

智冠科技有限公司代理發行

需 用: IBM 80386 16MHz以上及相容機種
記憶體 2MB RAM 建議 4MB RAM
需 件 鍵盤 滑鼠
顯 示: 16彩色顯示器
需 求: PC喇叭/聲卡/螢幕卡/喇叭

讓你無法想像的未來城市

模擬

城市2000 之 摩登都會



有了摩登都會之後，
你再也無法想像你的
城市未來發展的
憧憬，因為所有的城
市造景都可以經由
你的巧手去創造，你
可以把紫禁城與巴黎
鐵塔結合建造，你亦
可以把中正紀念堂加蓋在
金字塔上，只要是你想
出來的點子，都可能出現
在你的模擬城市2000裡...
別再猶豫...趕快創建
你的摩登都會吧!!!

© 1993, 1995 Sim-Business and Maxis. All rights reserved worldwide.
SimCity 2000 is a trademark and Maxis is a registered trademark of Sim-Business.
SimCity 2000, SimCity 2000 Great Disasters, SimCity 2000 Urban Renewal Kit
English and Chinese version are manufactured and distributed in Hong Kong
and Taiwan ROC under license by Asia Recording Co., Ltd and Soft-World
International Corp.
IBM is a registered trademark of International Business Machines, Inc.

模擬城市2000中英版本、模擬城市2000世紀大災難、模擬城市2000摩登都會
中英版本產品係美國 Sim-Business/Maxis公司正式授權在中華民國及香港地區
獨家製作發行，享有著作權，請勿任意考貝；或在中華民國著作權法第八十七條
規定下，請勿私自進口本產品在中華民國管轄地區公開銷售，以免觸犯中華民國
著作權法第九十三條法律。

智冠科技有限公司



軟體世界

電腦休閒世界

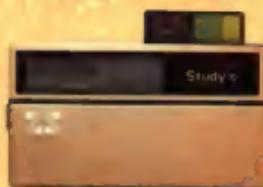
代理發行



滙豐電子字典

(中、英、中日、
中、德、西、英)

3,500 元輕鬆擁有!!



全球唯一由日本進口的電子字典，品質優異!!

2-100 電腦百科

主機硬體特色

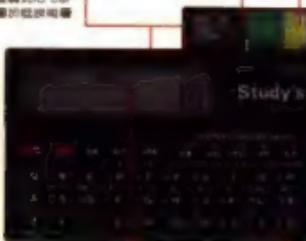
1. 特殊設計的靜電干擾系統的靜電干擾保護設計，防止靜電洩漏於內、外部靜電干擾，避免產生"虛假"誤讀。內部靜電洩漏與外部靜電洩漏產生，外在靜電輸入洩漏，在主動靜電洩漏保護電路保護洩漏。

2. 先進 IC card 資料傳輸設計高速度資料的 IC card 資料傳輸設計，一般 IC card IC card 資料傳輸設計則需約 10 分鐘。

4. IC card 閱讀器功能
1. 讀取 IC card data
2. 讀取 IC card data
3. 讀取 IC card data
4. 讀取 IC card data
5. 讀取 IC card data
6. 讀取 IC card data
7. 讀取 IC card data
8. 讀取 IC card data
9. 讀取 IC card data
10. 讀取 IC card data

5. IC card 快換系統設計
可快速換裝式更換 IC card，不必更換主機即可更換 IC card，滿足不同的需求，可隨時更換 IC card。

6. 超薄短小
外型尺寸：138 x 78 x 12mm (L x W x H)；重量 130g。
真正 IC card 快換式 IC card。



超級強卡

換卡不換機

功能無限

容量 16M

Made in Japan

3. 全向位黑色液晶顯示器(LCD)

國內廠商只能內日本購買藍色、綠色液晶 LCD，這種 LCD 是在特定角度內才能看到，看不到資料，顏色液晶顯示器(LCD)不受此限制。全向位 LCD，顯示在任何角度均能清晰、看得舒適。

7. 外觀造型

1. 適合兒童造型由日本最新材料構成，可完全拆卸，保持外觀美觀，並能再裝機內、外部靜電洩漏洩漏，防止任何洩漏洩漏於機內和機卡孔，確保品質優良。

2. 適合兒童造型由日本最新電子產品構成，可完全拆卸，內置一層再加外層一層，層層保護，不遺餘力，其外觀美觀內飾均無法遺失。

主機軟體功能

1. 中文輸入法
1. 中文輸入法
2. 中文輸入法
3. 中文輸入法
4. 中文輸入法
5. 中文輸入法
6. 中文輸入法
7. 中文輸入法
8. 中文輸入法
9. 中文輸入法
10. 中文輸入法

2. 漢英辭典
1. 漢英辭典
2. 漢英辭典
3. 漢英辭典
4. 漢英辭典
5. 漢英辭典
6. 漢英辭典
7. 漢英辭典
8. 漢英辭典
9. 漢英辭典
10. 漢英辭典

3. 漢英辭典
1. 漢英辭典
2. 漢英辭典
3. 漢英辭典
4. 漢英辭典
5. 漢英辭典
6. 漢英辭典
7. 漢英辭典
8. 漢英辭典
9. 漢英辭典
10. 漢英辭典

4. 工種計算機
1. 工種計算機
2. 工種計算機
3. 工種計算機
4. 工種計算機
5. 工種計算機
6. 工種計算機
7. 工種計算機
8. 工種計算機
9. 工種計算機
10. 工種計算機

5. 可讀取英、日、德多國語言。

6. 重讀切音機
1. 重讀切音機
2. 重讀切音機
3. 重讀切音機
4. 重讀切音機
5. 重讀切音機
6. 重讀切音機
7. 重讀切音機
8. 重讀切音機
9. 重讀切音機
10. 重讀切音機



飛利浦 MPEG 影音播放卡
5,900 元



PHILIPS CR 940 光碟機 NT:3,600 元
CR950 自動碟放光碟機 NT:3,700 元
外殼式自動碟放光碟機 NT:6,500 元



互動功能 (interactive)
MPEG-1 解碼卡
· 可播放 VCD 影片，加 MTV、電影和 Karaoke 等
· 可播放互動式 (interactive) 之 MPEG CD 軟體
· 與 RealMagic/OML (OPEN MPEG-I) 相容
· 提供 MCI 圖解軟體
匯豐互動影音播放卡
NT:6,900 元

最新數位電視卡
DTV-2000A
一年回贈，超值特賣



超低特價 NT:4,500 元
(遙控器 NT:800 元)

各式搖桿



匯豐電腦科技

WHEREVER 滙豐電腦科技

台北市重慶北路二段 188 號 8 樓

TEL:(02)5533800 FAX:(02)5533844 郵撥帳號:18467204

台北光華展示中心：元富電腦 (02)396-5781

歡迎經銷商
來電洽詢

三國演義 (貳)

人物是戰略遊戲的靈魂，
陣法和謀略則是戰略遊戲的靈魂！
唯有「三國演義II」，
以中國人的方式謀畫內合一，列述完美境界！
中國人必熟知之歷史！中國人必玩之遊戲！

「三國演義II」除了強化同類戰略遊戲呈現的特色外，還在設陣設計上展露中華民族的智慧；共有七個時代劇本；出場之著名文臣武將有八百餘名，且各有二十餘項個人屬性，並可藉作戰升級；十餘種中國名陣；近五十種外交與軍事謀略，再加上包括軍事、情報、內政、外交、人事等完備的指令群和聰明的AI，在四十餘座城池及山林沼澤開闢的大小攻防戰，還有考究數年的場景及3D立體視覺動畫，帶給您的不僅是戰略運用的考驗，還有極精闢的古中國兵法、謀略、計策、野心勃勃、一意逐鹿中原的您，可從斬黃巾創立首功一路追蹤歷史的腳步至諸葛孔明之出師未捷身先死，在分崩離析的大時代，您可以是英雄，也能是一等一的大英雄！

超低特惠價

6月15日前至經銷門市預約訂購，
可享75折 NT900 元的特惠價
(原售價1200元)
限量首5000套，請馬上行動

CD-ROM數百MB的大容量，從容完整的帶給您三國全貌！



秘世

智冠科技有限公司 製作發行

臺海大戰 春假提前引爆 艾生公司1995年最新力作

龍城飛將

EAST STORM

國人第一套飛行模擬遊戲 IDF VS SU-27

★ SGI 工作站製作之精彩動畫 ★ 全力支援 640*400 高解析度 ★ 全程戰鬥語音支援



艾生資訊股份有限公司 研發製作 TEL: (02) 661-085 FAX: (02) 663-8536

The East Storm are registered trademarks of Accend Inc.
Accend Inc. All right reserved.